Fire Warrior > F-Zero GX > Aliens vs Predator Extinction

Megaconsolas

El Corte Inglés

Nº 12 · Octubre 200 ...les.es

Los mejor... ...s en to... ...as co...

Soul Calibur 2
La lucha en estado puro

Chaos Legion
Criaturas místicas

Colin Mc Rae 4
100% Rally

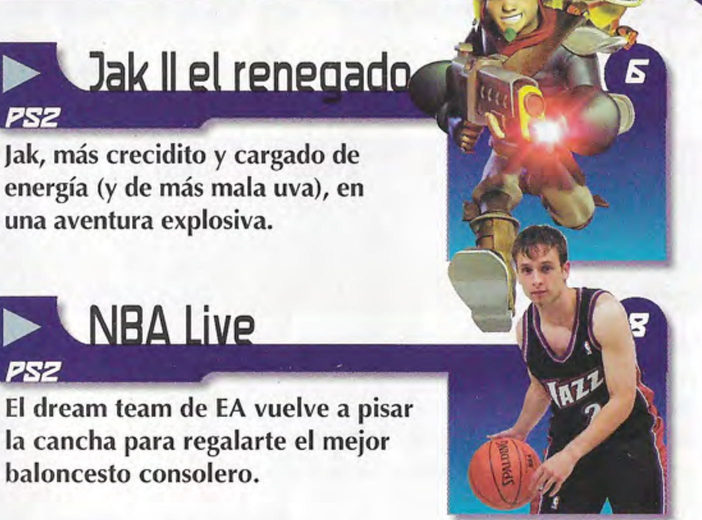
Final Fantasy
Tactics Advance

Jak II
El Renegado

NBA Live
Espectáculo 2004

OCTUBRE 2003





Jak II el renegado · 6

PS2

Jak, más crecidito y cargado de energía (y de más mala uva), en una aventura explosiva.





NBA Live · 8

PS2

El dream team de EA vuelve a pisar la cancha para regalarte el mejor baloncesto consolero.

Chaos Legion · 12

PS2

Invoca las legiones y sumérgete en la acción sin límites con este arcade de toques roleros.





Soul Calibur 2 · 20

GAME CUBE

Bombos y platillos, clarines y fanfarrias, llega la Lucha con mayúsculas.




Colin McRae Rally 04 · 24

XBOX

Con la carrocería recién remozada y el motor a punto, ¡vuelve el rey de los rallies!

Aliens vs Predator Extinction

XBOX

Duelo "monstruo" entre personajes clásicos, donde la maña vale más que la fuerza bruta.





F.F. Tactics Advance · 34

GBA

La imaginería de Final Fantasy se traslada a la 32 bits para gozo de propios y extraños.

Índice ...

... PORJUEGOS

La llave virtual

Hace ya un año que comenzamos la misión de ponerte al corriente de todas las novedades que surgieran en el mundo del videojuego, y parece que fue ayer cuando, con mucha ilusión, unos cuantos fanáticos consoleros nos pusimos de acuerdo para hacer esta revista con la mayor de las ilusiones. Te prometimos conducir, reptar, disparar, volar, espiar, luchar, esquivar, planear... y cientos de formas de estar activo y preparado con tu consola. Al cabo de 365 días de informarte con noticias y secciones especiales, de analizarte más de 340 juegos, de incentivarte a participar en concursos y de pedirte tu inestimable opinión, sin la cual no tendríamos razón de ser, creemos que hemos cumplido. Cartas, e-mails, dibujos y llamadas dándonos ideas, señalando lo bueno y lo malo (no somos perfectos), nos han servido para ilustrar las páginas de Megaconsolas, para abordar cada número con más energía si cabe. Esta ayuda ha sido fundamental y nuestra respuesta siempre ha intentado ser la de ofrecerte calidad, rigor e independencia. En el balance de todo un año nos damos cuenta lo mucho que el sector videojuguetero ha dado de sí y la suerte que hemos podido tener al transmitírtelo. Por la revista han pasado los mejores juegos en todas las consolas, algunos tan grandes como Metroid Prime, Splinter Cell o Eye Toy. Pero también pudiste conocer de primera mano cómo Xbox y PS2 se enganchaban a la onda online, o la presentación de la formidable GBA SP. No nos cabe la menor duda de que lo habrás disfrutado tanto como nosotros. Por eso, ahora que toca soplar la velita y pedir un deseo (más juegos, por favor) queremos hacerlo contigo, colega.

J.M. Fillol



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
Pza. Marqués de Salamanca, nº10, 2º dcha. 28006 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail: megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado: Aureo Ruiz de Villa
Director: José María Fillol
Redacción: Gabriel Carmona, Jotacé
Diseño y Maquetación: Raúl Blázquez
Colaboradores: Galibo, Hal, Macarena Cuadrado, Daniel Blázquez, Krüme.

Producción: Jacobo Rufete
Publicidad Madrid: Carlos Viera, Jorge Álvarez,
Publicidad Barcelona: Gregorio Gracia
Telf: 934877626
Móvil:609 50 29 10
Fax: 934877710
C / Diputación 279, 1º, 7ª
08007 Barcelona
Fotomecánica: PH Color
Imprime: Avenida Gráfica
Depósito Legal: M-43083-2002



Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.



Microsoft se viste de gala para presentar sus mejores juegos

XO3, FIESTA EN LA COSTA AZUL

¿Que que es el XO3? Pues es el fiestón del copón para la Xbox, donde además de de la hermosa ciudad de Niza y sus azules playas, pudimos disfrutar de todos los lanzamientos inmediatos y futuros para la verde de Microsoft.

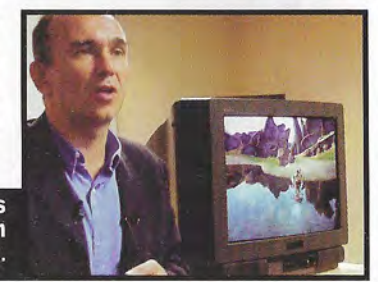
Pero si esto no es suficiente para ponerte los dientes como palas... no te preocupes, la cosa no ha hecho más que empezar. Pudimos hablar con Peter Molyneux (que para el que no lo sepa es el creador de «Populus» o sea uno de los dioses del videojuego) y nos contó todos los secretos de «Fable», uno de los títulos más esperados y de más éxito del evento. En este juego controlas la vida de tu héroe desde su nacimiento hasta su muerte pudiéndote casar y formar una familia, o bien, en vez de ser un tío decente y valeroso, convertirte en el asesino más cruel y despreciable; todo esto con unos gráficos de enamorarse y con la promesa de horas y horas de diversión.

Variedad y calidad

Otro de los juegos que partieron el bacalao fue «Ninja Gaiden», juego exclusivo para Xbox. Aquí te metes en la piel de un ninja que desea vengar la muerte de su familia mientras por el camino vas repartiendo leña al mono. Las peleas son de lo más alucinante que hayas visto en mucho tiempo, además de contar con unos gráficos excelentes. Uno de los juegos más impactantes que se presentaron fue «Rainbow Six 3», shooter en primera persona en el que formas parte de un grupo de asalto y puedes dar ordenes al resto del equipo para que te ayuden a cumplir con éxito la misión. A tener también en cuenta, «Full Spectrum Warrior», con uno aspecto visual y modo de juego hiperrealistas, tanto que las fuerzas armadas de EEUU lo utilizaron para entrenar a sus tropas. Como «Rainbow Six», destaca su enorme potencial online. Para cambiar de tercio, nos pusimos al volante de «Proyect Gotham Racing 2», carreras a través de ciudades impresionantemente realistas. Puedes correr a toda castaña atravesando Barcelona con tal detalle que hasta la última frutería que aparece en el juego existe en la realidad. Y siguiendo con los deportes, «Top Spin» nos ofrece la locura en el terreno del tenis. Ya puedes olvidar tu amor por «Virtua» porque «Top Spin» manda: alucinantes gráficos, animaciones y juego online brutísimo. Y así durante dos dias de locura consolera. En el tintero quedan algunos juegos que pintan más que estupendos, como «Halo 2», «Breakdown», «Medal of Honor Rising Sun» y un largo etcétera.

Si esto no hace que te relames como si estuvieras ante un pastel de chocolate, no se lo que lo hará.

Enviado especial
Daniel Blázquez



Peter Molyneux nos contó todos los secretos de «Fable», su gran juego para Xbox.

Gran evento de PlayStation

EXPERIENCIA INTERACTIVA

Del 17 al 19 de octubre, el Palacio de Vistalegre de Madrid acogerá unas jornadas muy especiales que, bajo el nombre de PlayStation Experience, Sony ha preparado para dar a conocer más de 100 novedades entre los amantes de PS2. Títulos como «Ghosthunter» o «Gran Turismo 4» de Sony, compartirán cartel con otros juegos de diferentes compañías como «Terminator 3» o «El retorno del rey». El público asistente podrá probarlos en 500 puntos de juego, ubicados en distintas zonas temáticas. Además, las jornadas se amenizarán con una variada programación de actividades como complemento ideal a un día de ocio interactivo.





Sony lanza al mercado el modelo PlayStation2 Plata Satinada y Microsoft el nuevo Controller S.

Sony y Microsoft renuevan sus modelos

PS2 PLATA Y NUEVO CONTROLLER S

Con un toque elegante y sofisticado es como Sony ha querido "vestir" a su celebrada PlayStation 2. En sintonía con la gama de productos tecnológicos de la compañía nipona, la elección de la tonalidad Plata Satinada va a causar impacto entre sus incondicionales. Además esta versión integra el receptor de rayos infrarrojos para usar el mando a distancia del DVD. Por su parte, Microsoft lanzó en septiembre el Controller S como el mando estándar definitivo en todos los sistemas de videojuegos Xbox en Europa. Algunas innovaciones respecto al anterior control son un diseño más ergonómico, la disposición en cruz de los botones primarios para manejarlos con más rapidez y la mejora en la superficie en el stick analógico. Nuevos cambios para una experiencia de juego más satisfactoria.

Breves

Nuevos colores en GBA

A los ya conocidos azules, grises y negros, se sumarán dos nuevos colores para la GBA: rojo fuego y azul ártico. Estos tonos son un homenaje a Kyogre (azul) y Groudon (rojo), los Pokémon que ilustran las carátulas de Rubí y Zafiro.

Danzad, danzad malditos

Como los chicos de OT, Pop Star Academy se basa en el esfuerzo de unos jóvenes por conseguir el estrellato en conciertos y platós de televisión. El juego de Montecristo incluye 14 canciones originales de conocidos grupos y se venderá junto con una alfombrilla de baile.

Swat GST

La dirección de comandos está de moda y tras SOCOM, ahora le toca el turno a Swat GST de Vivendi. Como el juego de Sony, nos moveremos con un equipo de asalto cuya misión es actuar contra un grupo terrorista, según las órdenes que le demos con un mando o con la voz. Combate táctico del bueno en el que será necesario tener mucha cabeza.

TOP TEN VENTAS

El Corte Inglés

1	Formula 1 2003	PS2
2	Pokémon Rubi	GBA
3	Pokémon Zafiro	GBA
4	Kingdom Hearts	PS2
5	Golden Sun 2	GBA
6	Eye Toy	PS2
7	Moto GP 3	PS2
8	Las dos Torres	PS2
9	Tekken 4 Platinum	PS2
10	Pro Evolution Soccer 2 Platinum	GBA



Mientras EA navega online, UbiSoft cambia de logo

UN PASO ADELANTE

Paralelo al mundo de los videojuegos se están produciendo ricas sinergias tecnológicas, donde el mayor beneficiado es el usuario. Consciente de ello, Electronic Arts ha decidido embarcarse en la onda online y ya prepara incorporar sus opciones en algunos de sus más inminentes títulos, como «SSX3» (con un modo multijugador cooperativo) o «FIFA 2004» (con todos los modos individuales para dos personas). Eso sí, solo en juegos para PlayStation 2.

UBISOFT™

El correr de los tiempos también está llevando a algunas compañías a cambiar de imagen. Ahora UbiSoft ha aprovechado su gran momento para cambiar de logo y así reflejar mejor quienes son, "en línea con las tendencias de la industria y con los consumidores". En los nuevos «Prince of Persia» y «Rainbow Six» ya veremos el nuevo logo. Sin duda, sello de calidad.

JAK II
El renegado

Naughty Dog vuelve a ladrar y morder en una secuela que demuestra que, en materia de videojuegos, el segundo asalto es mejor que el de tanteo. Queremos tanto a Daxter...

Estaba más cantado que «La Traviata» (o el «Aserejé», que sonará para la secuela del «Eye Toy Play», tiene guasa): uno de los duetos más cantarines y saltarines de la PS2 tenía que tener segunda parte. Si la tiene hasta «Dark Cloud», ¿por qué no? Pero no hay que establecer comparaciones, ya que una de las obras maestrillas de Naughty Dog fue una de las más agradables sorpresas de la negra de Sony hace un par de temporadas... y, de hecho, su secuela está destinada a convertirse en uno de los juegos señeros del presente año que ya se acerca a su game over. Muchas y muy interesantes novedades presenta la franquicia del gurú Jason Rubin y su gregario Evan Wells. La más llamativa, en la frente del título, que sólo busca a un hombrecito (ya ha superado la edad del pavo) llamado Jak, y que hasta posee el don de la palabra. ¿Y nuestro mardito roedor, o lo que sea, Daxter? Tranquilos, que también asoma, aunque sea esperando que su compinche escape de las garras del ramplante Barón Praxis que, doscientos años después (el portalillo al final del primer juego les mandó al futuro derechitos), sigue dando la brasa, a pesar de que unos insurrectos se la tienen bien jurada. Un argumento con posibles, vaya.

El gran salto

Pero eso es sólo el aperitivo, porque el salto cualitativo de «Jak II» brota justo desde dicha escena cinemática inicial: un ambiente sombrío y «maduro» que envuelve toda la acción en un clima casi de thriller sofisticado, aunque por supuesto sin perder la alegría y algarabía luminosa y adolescente que derrochaba su primera parte. Y eso que el motor gráfico prácticamente es el mismo, bujía más, bujía menos, pero tanto los efectos

Valoración

Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□









¿Qué fué de baby Jak?

Choca en el juego cómo, en ocasiones, Jak se pasa de gamberrete y a algunos le entran ganas de cogerlo de las orejas y castigarlo a la esquina. O lavarle los dientes con lejía, por su "habilidad" para deslizar más de un improperio. Más peliaguda es su vertiente «GTA», que explota en las escenas sobre ruedas, donde, además de a enemigos, podremos hacer papilla a cualquier ciudadano. Jak adulto es más divertido, pero ¿era necesario que obviara ciertas normas de conducta?

especiales (ojo a su mapeado atmosférico, un prodigio en efectos especiales) como las animaciones (sedosas y prácticamente sin tiempos de carga) o la expresión facial de los personajes pegan un subidón importante, sobre todo considerando la naturaleza del juego. ¿Que cuál es tal naturaleza? Pues casi más oscura que la axila de un grillo, gracias sobre todo a: 1. Unos escenario espectaculares (la ciudad principal es veinte veces mayor que la pradera antecesora) e inspirados en otro hit de la casa como «Ratchet & Clank»; y 2. Porque a nuestro amable Jak le ha salido un Mr. Hyde de cuidado: Dark Jark, que posiblemente explique el interesante giro shooter de esta secuela, con cuatro armas para elegir y mucha acción en el depósito. Eso, además, sin variar prácticamente el sistema de control (aunque cuando le sale la vena «Tony Hawk» nos armemos algún lío) ni la coherencia interna del juego (léase raccord), algo que siempre se agradece. Niveles extra, 30 horitas de diversión y más minijuegos que los ya memorables de la primera parte confirman la sospecha: este renegado sufre el síndrome de «El Padrino II». Que no tarde la tercera parte... con Daxter de estrellaza, claro.

Ficha Técnica

Compañía
Sony

Género
Acción

Lanzamiento
Octubre

Cibercontacto
www.es.playstation.com

Dirigido a ...
Jóvenes

Plataformas
PS2

Jak no se anda con "chiquitas"a la hora de eliminar a sus enemigos.

Agárrate bien cuando manejes a Jak y Dexter sobre los sofisticados vehículos disponibles.



Pisa el acelerador

A todo gas circula el bueno de Jak en esta segunda parte. Aprovechando que anchas son las calles que le han asfaltado, nuestro héroe dispondrá de un generoso garaje para el rescate de su colega. Bólidos descapotables, coches voladores o aero-deslizadores estilo «Regreso al futuro» serán instrumentos imprescindibles para abrirnos paso entre el denso tráfico enemigo al tiempo que constatamos cómo han crecido estos muchachos.

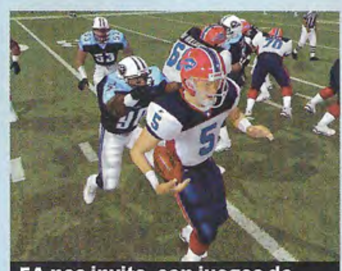
7 FLASHES

¡Que vienen los cylones! ¡Todo el mundo a las naves, preparen las defensas! La serie de culto ***«Battlestar Galactica»*** vuelve a la vida en PS2 con un título de navecitas ideal para nostálgicos y aficionados a la ciencia ficción en general. Pero mientras unos se refocilan en el pasado remoto, otros prefieren las nuevas modas del sigo XXI, ¡como el juego online! Este



«My Street» nos sumerge en un atractivo mundo de color y de divertidos minijuegos que ponen a prueba tus habilidades.

mes PS2 satisface las ansias de conexión de sus usuarios con ***«Hardware Online Arena»*** y ***«My Street»***, con combates vehiculares por un lado y minijuegos variados por el otro. Aunque lo que de verdad no pasa de moda son los juegos de rol y de puzzle, que este mes vienen representados por ***«Breath of Fire Dragon Quarter»*** y ***«Bust-A-Block»***. Dos apuestas seguras para los amantes de sus respectivos géneros. Y para acabar, la sempiterna lucha de nuestras queridas distribuidoras por hacer que nos aficionemos a deportes de ultramar, esta vez con ***«Rugby 2004»*** y ***«Madden NFL 2004»***. Alternativas para cuando te canses del Fifa y quieras probar un deporte radicalmente diferente, vaya.



EA nos invita, con juegos de rugby y fútbol americano, a meternos en la piel de una "manada de bisontes" tras una pelota apepinada.

NBA Live

Ficha Técnica

Compañía
EA Sports

Género
Deporte

Lanzamiento
Octubre

Cibercontacto
www.easport.com/gamesnbalive2004

Dirigido a ...
Todos los públicos

Plataformas
PS2, Xbox, GC





¡Menuda vista!

Se acabó eso de que jueguen dos y los otros ocho miren. Si el año pasado el estilo libre fue una de las pocas sorpresas del «NBA Live», éste se ha multiplicado por diez, ya que todos los jugones estarán dotados, en ataque y defensa, de movimientos y animaciones continuas plagadas de IA para que la sensación de realismo y juego total sea impactante (y no hablamos sólo de baloncesto sino de cualquier simulador deportivo). A la hoguera los ataques estáticos y el catenaccio. Aquí, a tener ojos hasta en las zapatillas o a morir con las pérdidas de balón. Y cuidadín con los bloqueos matadores. Move, move...

2003 2004



Allen Iverson

Cada año, más y mejor. La evolución en el modelado de los jugadores (¡increíble realismo!) y una jugabilidad de triple ganador en el último segundo, dan buena fe de ello.

2004 ¡¡Jugooónn!!

Por fin EA Sports entra hasta la cocina con su franquicia baloncescística. Un simulador fetén que casi merece que le retiren el número. *I love this game...*



Que suenen las fanfarrias, prendan las bengalas, desfilen las cheerleaders y payaseen las mascotas: el mayor espectáculo del mundo deportivo acaba de comenzar. Ya, ya, sabemos que con los jueguecillos de basket se nos ve el plumero más que a un comanche en día de boda, pero intentamos ser ecuánimes y desapasionados. Y justo desde esa atalaya podemos decir que esta versión del «NBA Live» (que el año que viene soplará diez velitas) prácticamente roza la perfección o, al menos, todo lo que se le puede pedir a un juego de estas características. Así, con un par de reaños y sabiendo que la franquicia «2K» también pega fuerte. Pero, en esta ocasión, los chicos de EA y su gurú Gary Lam han roto la baraja, limando asperezas de la anterior versión (su competitividad), ampliando logros (el control libre, o freestyle) y, por fin, incluyendo dos de las peticiones del oyente más recurrentes, como son los equipos clásicos de la Liga, como los Celtics de los 60 o los Bulls de los 90 (gentileza de la división retro The Hardwood Classics) y, tachán, ese concurso de mates donde podremos cumplir el sueño de enfrentar, un poner, a Dominique, Michael, Carter (que da la cara en la versión USA) y el cachorro-maravilla LeBron James, uno de los jugadores más esmerados y pulidos del parqué. También se echaba en falta otra opción que ya tenía en «NBA Inside Drive» de Xbox: un modo franquicia para ir desarrollando un equipo a través de los años (aunque el modo de draft ciencia-ficción de hace un par de entregas tenía su gracia).

Más cancha

Pues aquí se han sacado de la chistera su «modo dinastía» (nada que ver con J.R.), que ensancha los horizontes de aquél y nos brinda la oportunidad de ojear high schools, pescar agentes libres y mimar nuestro equipo acercándose casi al concepto «manager», el siguiente reto para la saga. Todo ello, aparte de lo que se le supone: un mayor número de quilates aplicados al realismo gráfico y facial de los jugadores, a canchas y a camisetas de ayer y hoy (más de uno nos enteramos con antelación de la zamarra blanca alternativa de los Lakers el año pasado), a los mates y quiebros, y a las animaciones y repeticiones. ¿Algo más? Pero si no hemos hecho más que empezar... porque los verdaderos prodigios del juego son la personalización de cada forma de juego (que Kobe no bote como Kidd, vamos) y el tremendo 10-man freestyle, que ampliamos en los recuadritos anexos para no acaparar. Por tener, hasta tiene su poquito de «NBA Street», al poder enfrentarse a los más frescos del barrio, y los comentarios enciclopédicos de Mike Fratello (bueno, en la versión castellana nos conformamos con los disc-jockeys de siempre). ¡Y versión on line para PS2! ¡Y Raulito López en la carátula! ¿Qué más se puede pedir? Ya, que Memphis gane el anillo, ¿no? Pues también, hala.



El mas difícil todavía

Hace años, los Mavs personalizaron las sillas del banquillo de su pabellón razonando que encajar a un tío de 2,30 en un asiento que comparte con otro de 1,80 era de tortura medieval. Pues ése es el principio que «NBA 2004» desarrolla a la hora de individualizar sus movimientos de big men. Así, Yao Ming o Shaq nunca más se moverán con la soltura de un escolta. Y los aleros no taponarán como locos ni los bases rebotearán como Pedro por su casa. A cada uno, lo suyo.

Guía del juego

Una de las claves para triunfar en la mejor Liga del mundo es no pecar de jugón ni de efecto yo-yó, sino distribuir el juego y hacer que el balón circule de fuera a dentro. El viejo axioma de «pasar, pasar y tirar», vaya. Básicamente, el sistema de juego y control es parecido al de susantecesores, pero lo que realmente cambia en esta entrega es la visión lateral que exige (piensa en Kidd subiendo un contraataque). La verdad es que puede costar cogerle el tranquillo, pero una vez pillado el truco, la sensación de realismo es única. Ni que decir tiene que jugando en grupo la cosa se revoluciona y sube como la espuma. Y no digamos cuando elegimos a la selección nacional disputar un partido contra algún dream team, en uno de los detallazos de EA que hacen sacar pañuelos blancos y pedir la vuelta al ruedo. Otro consejo: cuidado con marearle la perdiz a LeBron James, porque te robará el balón a la primera oportunidad y dejará el tablero hecho añicos. Bueno, la verdad es que merece la pena la escabechina.



Un ejemplo de lo que es distribuir el juego en condiciones es Raúl López, la nueva imagen en España del último NBA Live.



Después de los últimos éxitos del conjunto nacional, te va a encantar dirigirlo contra "dream teams" de auténtica impresión.

PS2

FIRE WARRIOR WARHAMMER 40.000

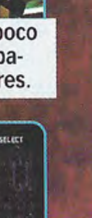
Adivina, advinanza, ¿en qué tablero caben, aunque sea a codazos, titanes, exterminadores, guerreros, marines espaciales y hasta teknosacerdotes? Efectivamente, jugones, en el «Warhammer 40.000», puritita dinamina rolera ampliamente tratada en el territorio PC. Sin embargo, los fanáticos de la negra (o ahora gris metalizada) de Sony nunca habían tenido ocasión de disfrutar de sus prodigios, así que Games Workshop se ha aliado a THQ, a Kuju Entertainment y a la mismísima Sony Europe para conseguir que el nivel no defraude, y encima con versión on line y todo. Y, además, adaptando ladinamente el meollo para que no canten mucho las carencias de PlayStation en materia estratégica, optando por un shooter subjetivo mucho más aparente. Pero, eso sí, nada de traicionar el riquísimo argumento de la saga (tanto, que hasta ha inspirado un libro de inmediata aparición en el mercado inglés), centrado en la civilización Tau (nada que ver con la liga ACB), donde el díscolo guerrero Kais (nada que ver con Gurovic), héroe de la orden del fuego, tendrá que servir al Imperio en el conflicto contra los humanos. Así, es enviado a liberar a Ko'Vash, de la misteriosa quinta casta Etérea, y evitar que el caos se imponga a todo quisqui. Ya desde el primer nivel, vemos que el juego no se anda con chiquitas: unos espectaculares exteriores plagados de combate explosivo y una brillantez de ejércitos en lid sólo vista en «Medal of Honor» o «Las Dos Torres». Luego, la dificultad irá creciendo hasta que aparecen los marines de marras, y el fregado se vuelve de impresión. Equipados con granadas y con visión nocturna, detallista y con generosa IA en todos sus frentes, el reto está superado. Huestes del rol, dormid tranquilas.



La acción comienza poco apoco en una nave y luego se desparrama en combates exteriores.



En un shooter puro y duro es en lo que ha derivado esta conocida serie de dinámica rolera.



En los menús te preparas para la guerra y a quién se la vas a hacer. ¡Al ataque!



El inquieto guerrero Kais, metralleta en mano, presto y dispuesto a ayudar al Imperio.

Ficha Técnica

Compañía	THQ
Género	Acción
Lanzamiento	Octubre
Cibercontacto	www.firewarrior.com
Dirigido a ...	Jóvenes-Adultos
Plataformas	PS2



Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□

Enredados

La fiebre on line sigue dando alegrías a la comunidad del anillo ludópata. Y PS2 intenta recuperar el tiempo perdido con títulos como «SOCOM» y este «Fire Warrior», que apuesta por la calidad antes que la cantidad (sólo se puede jugar con cuatro usuarios en vez de con dieciséis), pero, eso sí, pudiendo elegir entre quince personajes (guerreros Tau, imperiales, marines especiales y marines del caos, aunque no demonios del caos o exterminadores). A ver cómo se las gasta el «SOCOM 2», próximamente en su campo de batalla.



PS2

CHAOS LEGION



En formas y maneras recuerda a Dante, y como éste tiene la misión de limpiar la PS2 de bichejos infernales. Eso sí, con una ayuda inestimable.

Y es que Sieg Warheit, que es como se llama el pollo que encarnaremos, cuando no da a basto frente a innumerables enemigos que le acosan, tendrá la capacidad de invocar a unas criaturas místicas llamadas Legion que le asistirán con capacidad ofensiva demoledora. Aunque si prefieres tener la iniciativa en lo de cortar cuellos a monstruos se refiere, puedes determinar que las legiones defiendan tan solo tu integridad física, que lo mismo sirven para un roto que para un descosido. Como «Devil May Cry», del que se inspira, «Chaos Legion» hace de la acción frenética su materia prima y de un impactante ambiente gótico su atrayente envoltorio. El diseño sombrío y fantástico de los escenarios enmarcarán nuestra misión de ajustar cuentas con el antiguo amigo Victor Delacroix, convertido ahora en servidor del mal. Frente a su terrible ejército de monstruos y engendros mecánicos, deberás poner en práctica todo un repertorio de combos mortales e ir ganando puntos de experiencia que multipliquen las habilidades de tus legiones. Si bien el paso por los trece niveles es muy lineal, contamos con magias para acabar con una cuadrilla entera, jefes finales de postín e insertos de suntuosas imágenes de vídeo donde nos muestran el alma negra de Delacroix, que animarán el cotarro una barbaridad. A la acción no le va a faltar de nada, pero, ya verás, prepárate a tomar aire y no pidas explicaciones a nadie, porque quien golpee primero lo hará dos veces. La simplicidad de control y lo adictivo de su dinámica completarán estupendas horas de diversión.

¡A mí la legión!

Lo más atractivo del juego es la posibilidad de invocar con un simple botón a las Legion. Podemos elegir si toman una actitud más activa contra nuestros enemigos u otra más pasiva. Hay 6 tipos de legiones distintas, cada una con sus propias características de ataque y defensa que podrán aumentar, así como el número de componentes, a medida que consigamos puntos de experiencia.

FichaTécnica

Compañía	Capcom
Género	Acción
Lanzamiento	Septiembre
Cibercontacto	www.chaoslegion.com
Dirigido a ...	Jóvenes
Plataformas	PS2







Hay jefes finales para echarse a temblar.

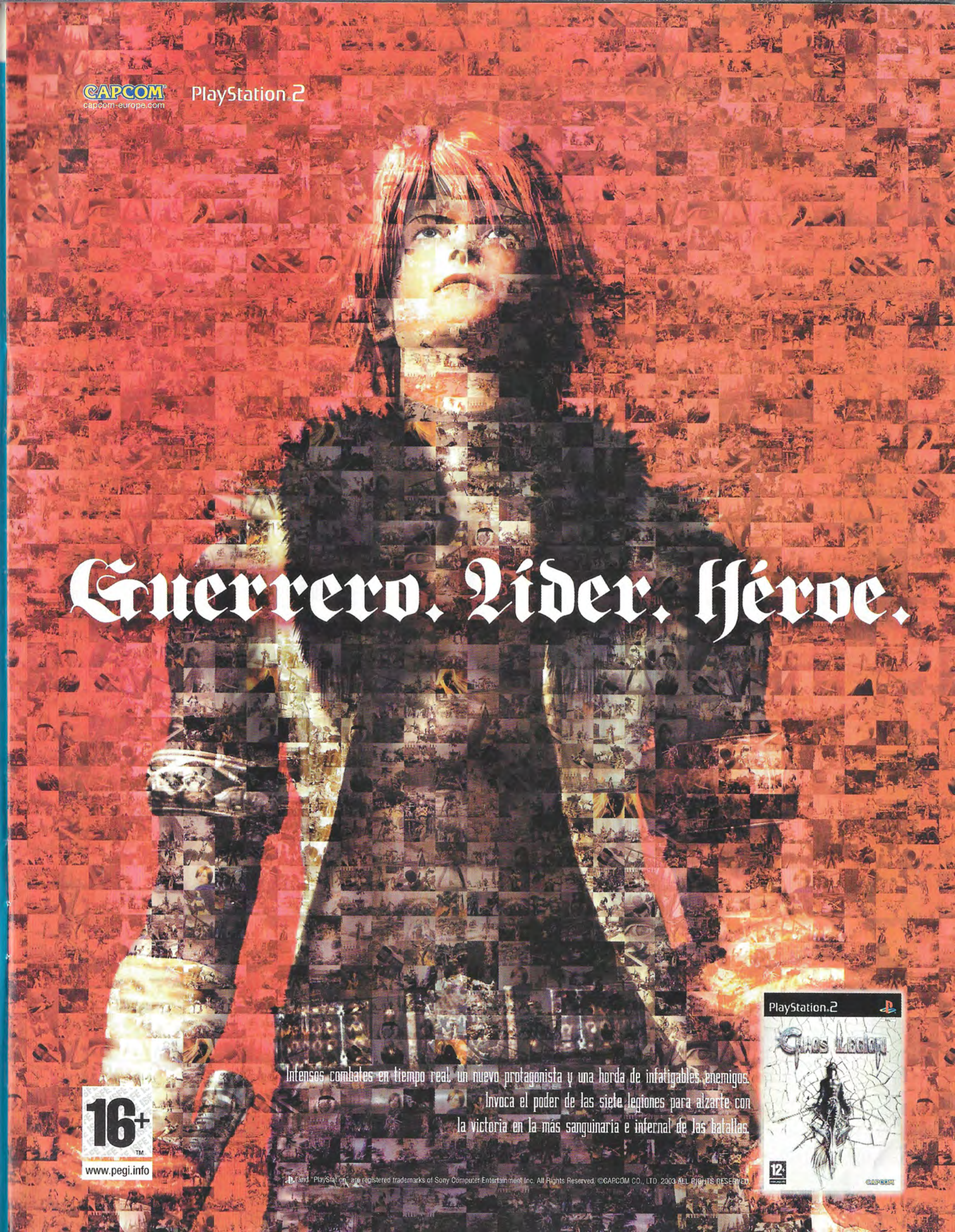


Armada con dos pistolones, Arcia es un personaje Extra.





Cuanto más espectaculares sean nuestros combates y más avanzados nuestros combos, más experiencia conseguiremos para nuestras legiones.



CAPCOM
capcom-europe.com
PlayStation 2
Guerrero. Líder. Héroe.
Intensos combates en tiempo real, un nuevo protagonista y una horda de infatigables enemigos.
Invoca el poder de las siete legiones para alzarte con
la victoria en la más sanguinaria e infernal de las batallas.
16+
www.pegi.info
PlayStation 2
Chaos Legion
12+
CAPCOM
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. ©CAPCOM CO., LTD. 2003 ALL RIGHTS RESERVED.



PS2

CONFLICT DESERT STORM 2

La cruda realidad de la guerra azota al mundo, pero eso no es obstáculo para fantasear con las aventuras de la soldadesca allende los mares.

En «Conflict Desert Storm 2» la acción se sitúa en Bagdad, pero curiosamente, no se basa en la reciente guerra de allí, sino en un conflicto imaginario inmediatamente posterior a la Guerra del Golfo. Tú controlas a una escuadra de cuatro soldados especializados, y tienes que acometer una serie de misiones aprovechando las habilidades de cada uno para salir airoso de las numerosas escaramuzas en las que te vas metiendo. Tienes a un francotirador, un experto en demoliciones, el operario del armamento pesado y, como no, el líder del equipo que lo coordina todo. ¡De hecho son tus viejos camaradas de la primera parte, si es que la jugaste! No obstante, esta vez el protagonista es el combate urbano, así que las tácticas a emplear son muy diferentes que las de campo abierto. Entre otros desafíos, tendrás que preocuparte por la presencia de tanques. Destruir a uno de esos monstruos metálicos requiere astucia, pericia y no poca valentía. Pero tranquilo, que tú también tendrás ocasión de conducir tus propios vehículos a la batalla y disfrutar de la potencia de fuego motorizada. Otras mejoras notables incluyen escenarios que cambian cada vez que los juegas (¡los enemigos no siempre van a estar donde tú lo esperas!), nuevos movimientos y armas, y una remozada inteligencia artificial para los soldados, que ahora coordinan mejor sus ataques y han aprendido las bondades de ponerse a cubierto cuando las cosas pintan feas.

En definitiva, es un título que seguro gustará a los jugadores más belicosos y a los chiflados por el tema militar, que además logra un razonable equilibrio entre el realismo y la diversión.





Las nuevas explosiones lucen más hermosas (¡y letales!) que nunca. ¡Cuerpo a tierra!



Ficha Técnica

Compañía
Proein

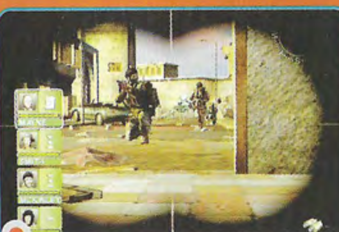
Género
Acción/Estrategia

Lanzamiento
Octubre

Cibercontacto
www.conflict.com/default.asp

Dirigido a ...
Jóvenes-Adultos

Plataformas
PS2, Xbox



Usar los prismáticos para anticiparte a lo que se avecina es una medida siempre prudente.

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■□□□

Originalidad
■■■□□□



Un juego de película

En el primer «Conflict Desert Storm», los caídos en combate eran remplazados por un soldado novato en la misión siguiente. En este retorno a Bagdad las cosas han cambiado: si un compañero es abatido, tienes que preocuparte de curarle para que pueda seguir combatiendo. Tus soldados ganan medallas, experiencia y destreza según lo bien que lo hagan en una misión, así que el esfuerzo vale la pena.

PS2

AMPLITUDE

Viaja por un gran ciberespacio musical y mezcla ritmos de algunos de los mejores grupos actuales .

Desde el estelar regreso de Ulala, no habíamos podido disfrutar de un buen juego musical en nuestra PS2. Los marchosos consoleros estaban ya que se tiraban de los pelos ante la situación, pero ahora ya pueden aplacar sus ansias con esta nueva y psicodélica propuesta de Sony. en «Amplitude», en vez de dirigir los pasos de una descocada reportera espacial, interpretas el papel de un DJ que recorre un ciberespacio musical a la caza de la remezcla definitiva.

La mecánica es sencilla: a lo largo de la pista van apareciendo unos nodos, y tú tienes que pulsar uno de los tres botones del mando para "zapearlos" cuando llegan hasta a ti. A medida que vas encadenando nodos y pistas, la música se va enriqueciendo y recomponiéndose, respondiendo a tu diestra sincronización de pulsaciones. Eso sí, no te vayas a creer que la cosa es tan simple, porque entre los potenciadores y las pistas múltiples, la jugabilidad básica se profundiza sensiblemente. Con práctica, puedes llegar a sacarte versiones impresionantes de los temas hip-hop y pop incluidos con el juego, seleccionados entre un amplio repertorio de grupos reales. Como todo buen juego de música, la destreza real que llegues a desarrollar marca la diferencia. Y créenos, ¡esto de remezclar canciones a golpe de pulsar botones acaba siendo adictivo!

Lo mejor de todo es su modo multijugador para cuatro jugadores. ¡Es la primera vez que un juego de música tiene algo así! Necesitarás un multitap (o conectar tu PS2 a Internet), pero la ferocidad de la competición vale la pena. ¡A ver quién saca las mejores canciones!


Demuestra tu destreza y saca al mejor DJ que llevas dentro.

UP&DOWN

▲ Muchos temas con extensas posibilidades de juego. El modo multijugador es la caña

▼ Visualmente es muy colorido, pero la estética quizás no guste a todos.

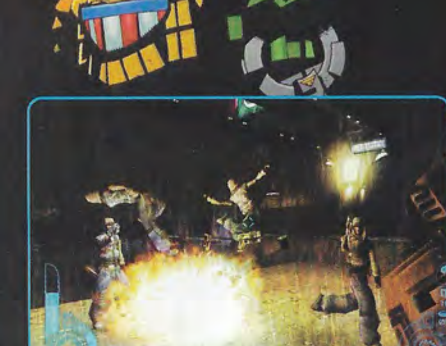
Compañía: Sony | Género: Musical | Lanzamiento: Septiembre | Todos los públicos

JUDGE DREDD

El hosco juez Dredd impone el orden en las alborotadas filas de PS2 . Por si no conoces a este personaje, te diremos que es el protagonista de un cómic británico de culto ambientado en un futuro apocalíptico en el que la ley ha tenido que tomar medidas extremas para controlar el crimen. Precisamente hace unos años estrenaron una película de infausto recuerdo, pero estate tranquilo, porque este videojuego se basa en el material original y genuino de los comics. Para dar vida a las andanzas de este juez, Rebellion ha escogido la perspectiva en primera persona, pero con mucha personalidad. Los juegos de luces y sombras dotan a todo de una estética oscurantista de lo más sugerente. Los efectos de lluvia también dan mucho ambiente, y las armas transmiten una sensación de seguridad y potencia altamente satisfactoria con cada disparo. A propósito de armas, mencionar una muy especial: la famosa Lawgiver. Al igual que en el cómic, esta pistola puede disparar diversos tipos de munición: rebotante, incendiaria, explosiva, buscadora... ¡Es de lo más versátil! Por si fuera poco, tienes escopetas y rifles para conseguir un poco de potencia de fuego extra. ¡En este juego tienes que luchar con los terribles jueces oscuros y sus hordas de muertos vivientes, así que toda ayuda es poca! Además de enfrentarte a las fuerzas del mal, tienes misiones secundarias en las que debes hacer cumplir la ley y arrestar a delincuentes comunes. Si es que la vida de un juez es muy ajetreada...


El ambiente sórdido de una ciudad sin ley se refleja fielmente.




El brazo duro de la ley llega con el juez Dreed. ¡Que se echen a temblar los criminales!

UP&DOWN

▲ Estética inspirada en los cómics y fidelidad en la recreación del universo Dredd .

▼ La actitud fascistoide del juez Dredd puede levantar ampollas entre la sociedad bienpensante.



Compañía: Vivendi | Género: Acción | Lanzamiento: Septiembe | Disponible: Xbox | Jóvenes-Adultos

PS2 URBAN FREESTYLE SOCCER

El campo de fútbol se traslada a las calles en este sorprendente título.

Aquí querría ver yo a los galácticos de pedicuro a mil euros, Armani y pija-fashion colgada del brazo. Esto es pura nitroglicerina balompédica, jugón. Nada de catenaccio, achique de espacios o tirar paredes al área pequeña. Porque los rompetechos de Acclaim, línea dura, lanzan al césped el arcade futbolístico más looney y zumbón desde aquel «Sega Soccer» algo pasado de revoluciones galácticas (pero de las de verdad). Y es que aquí se trata de gueto concentrado, playground grafitero y porterías de alambre de espino. El estupendo vídeo de introducción ya deja bien claro por dónde van los tiros y los remates: malabarismos con el balón, delanteros del Sing Sing F. C., chatarra, fantasía bacileta y demás intríngulis del fútbol callejero (a los fans de «NBA Street» les sonará de algo). Por supuesto, de simulación bien poquito, empezando por los nombres de equipos y jugadores, ni por asomo basados en la realidad estilo «PES». Pero tampoco hace mucha falta, ya que las diez escuadras (cada una con su propia jerga y look tribal a cuestas) y más de cuarenta zagueros (raperos, skaters, rastas, vainillas) se las bastan solitos para convertir el terreno en una olla a presión. Las opciones engloban seis modos de juego (entre los que destaca la "guerra territorial" entre bandas donde todo vale), pero la auténtica filigrana la traen los mil y un movimientos, regates, malabarismos y tiros especiales (ojo el "romperedes" o al "gol fardón") que harán que suba la adrenalina en el loro del jefe de pista hasta apoderarnos de la cancha. La ley de la calle, amigos. Porque fútbol es fútbol, ¿o no?

UP&DOWN

▲ Fútbol total y circense. Gran banda sonora urban-skate. Dream teams de traca.

▼ Algo pasado de revoluciones No es difícil, aunque depende de tu capacidad regateadora.

Compañía: Acclaim | Género: Deporte | Lanzamiento: Septiembre | Disponible: Xbox, GC | Jóvenes

AGASSI Tennis Generation

¿Tú quieres ser como Agassi? ¡Pues ahora lo tienes fácil!
Para convertirte en tu ídolo solo tienes que raparte la cabeza al cero y coger una raqueta. Claro, que todavía te faltará el dinero, la fama, y la habilidad necesaria para ganar todos los torneos del Gran Slam y 49 títulos en competiciones individuales, pero oye, por algo se empieza. Mientras practicas tu revés para convertirte en un gran campeón como él, puedes ir satisfaciendo tus fantasías con este juego, el primero que tiene al carismático "Chico de las Vegas" como protagonista principal.
Si eres aficionado al tenis, o al menos a este tipo de juegos, verás que a «Agassi Tennis Generation» solo le falta venir con un recogepelotas incorporado para ofrecer una experiencia tenistica total. 16 torneos ambientados en 16 países, cuatro modos de juego (incluyendo la ya clásica carrera profesional), 4 tipos de superficie y nada menos que 32 tenistas, cada uno con su propio estilo de juego, dan para muchas sesiones de intensos peloteos. Las animaciones generadas por captura de movimiento, los elaborados efectos especiales y las repeticiones de las mejores jugadas desde ángulos televisivos ayudan una barbaridad a que la cosa quede creíble.
Como todo buen juego de tenis que se precie, su mejor atributo es el modo de cuatro jugadores mediante Multitap-2, así que si tienes dicho periférico, tres amigos y otros tantos Dual Shock-2, podéis montaros unos torneillos en casa que no se los salta un galgo. ¡Pero nada de tirar el mando al suelo cuando pierdas un partido, en plan McEnroe, que te lo puedes cargar!

4 tipos de pistas y 32 jugadores, para disfrutar a tope dando raquetazos.

UP&DOWN

▲ Montones de torneos y tenistas , cada uno con sus propios atributos. Presentación cuidada.

▼ Los gráficos, en especial los modelos de los tenistas, podrían estar más trabajados.

Compañía: Virgin | Género: Deporte | Lanzamiento: Octubre | Disponible: GBA | Todos los públicos

TEXTOS: JOTACÉ/GALIBO

PGA TOUR TIGER WOODS 2004

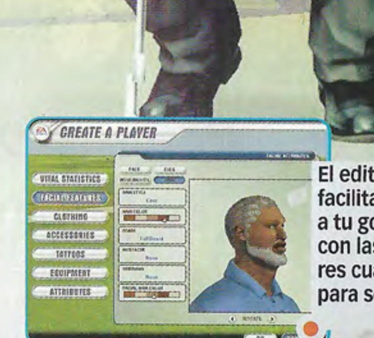
PS2

Idóneos canapés para echarse unos hoyitos en las horas muertas de la oficina (alguna viva habrá, ¿no?), los juegos de golf no suelen resistir la naturaleza de plato fuerte. Menos cuando el chef de turno es el mismísimo Tiger, cuya licencia EA cuida como oro en paño. Siguiendo el ritmo creciente de anteriores ediciones y su cúmulo de novedades (pensemos en la inclusión de Jordan en la de 2000 o el excelente modo multijugador en la del año pasado), la de esta temporada quizá venga definida por una palabra: editor. Un auténtico festín para detallistas que permite escoger cualquier rasgo físico (papadas incluidas), accesorio o pijadita hasta el punto de que nos puede quedar un golfista propio del "Everybody's golf". Porque esa es otra de las características de esta edición: su naturaleza arcade (el manejo de los palos es más sencillo que nunca, encima facilitado por los consejos del caddie; recuerda: la clave está en el swing), muy "simularizada" por otro chorreón rolero curioso y realista, ya que tendremos que ir consiguiendo premios y superar obstáculos para acceder a mejores campos y tarjetas que ni la Visa oro. Otro buen golpe es precisamente la riqueza de escenarios, con cinco nuevas pistas (el Pebble Beach o el St. Andrews entre ellas) perfectamente calcadas al original, y con espectadores con no poca IA, nada de pasmarotes. Por no hablar de los modos de juego, para aburrir: temporada PGA (o carrera de 10 temporadas), gira mundial, versus, torneos o minipruebas a lo "Qué apostamos". ¿Y los jugadores? Daly, Adam Scott, Vijay Singh... aunque ya se sabe quién es el rey de la selva. A rugir se ha dicho.

UP&DOWN

▲ Gran variedad de modos y maneras. Ojo al editor. Perfección gráfica.

▼ Básicamente para un jugador. Algo más sencillo de lo esperado.



El editor te facilitará crear a tu golfista con las mejores cualidades para ser un as.

Compañía: EA Sports | Género: Deporte | Lanzamiento: Octubre | Disponible: XBox | Todos los públicos

TEST TEST TEST



SOUL

El legendario Link

Cada versión del juego tiene un personaje exclusivo que no aparece en las otras dos. En PS2 es Heihachi (famoso por Tekken), en Xbox es Spawn (del comic de Todd McFarlane) y en GameCube tenemos nada menos que a Link, de la leyenda de Zelda. Las chicas se volverán locas al ver al guapo elfo lucir palmito, que además usa sus armas tradicionales de siempre: espada y escudo, arco, bombas ¡e incluso bumerang!

Hoy: ¡el samurai contra la dominatrix!

Los efectos de las armas pegando tajos son preciosos.

Necrid da el cante. ¿¿De dónde ha salido este tío??Cuidadín con él.

La estrella es Link, pero no creas que puedes jugarlo desde el principio. ¡Primero hay que encontrarlo!

Ficha Técnica

Compañía
Namco

Género
Lucha

Lanzamiento
Octubre

Cibercontacto
www.soulcalibur2.com

Dirigido a ...
Jóvenes

Plataformas
GameCube, PS2,Xbox

CALIBUR 2

El juego del saja-raja

Desde que «Soul Calibur» sentara un precedente único hace cuatro años, pocos han sido los títulos de lucha capaces de mantenerse a la altura de su elevado estándar. Ahora que llega su segunda parte, por fin tenemos un sucesor definitivo al trono.

Valoración

Valoración	Puntuación
Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■■
Sonido/FX	■■■■■■
Originalidad	■■■■■□

Se solía decir que «Soul Calibur» era un título prácticamente perfecto dentro de su género, lo cual añadía sal a la herida de que solo los usuarios de Sega Dreamcast pudieran disfrutar de él. Ahora, Namco se ha asegurado de resarcir a la comunidad de jugadores con una versión multiplataforma de la continuación de aquel juego, que aparece para Gamecube, Playstation 2 y Xbox. ¿No querías arroz? ¡Pues toma tres tazas!

Pero claro, mejorar lo que es casi perfecto es algo muy difícil, así que en vez de reinventarse la fórmula, lo que han hecho es edificar sobre la base y sacarle brillo de cara a las exigencias de la generación actual de consolas. «Soul Calibur 2» es muy parecido a la primera parte, sí, pero también en el sentido de que es hermosísimo de contemplar y divertidísimo de jugar.

A zurrarse tocan

El mecanismo de combate es, en esencia, sencillo: los golpes verticales se pueden esquivar fácilmente mediante el desplazamiento en ocho direcciones alrededor del ring. Los ataques horizontales aciertan incluso a los luchadores más móviles, pero no dan en el blanco tan rápido como los verticales. Sobre este ingenioso juego de piedra-papel-tijera se añade un plétora de variables, como tres alturas para los golpes, bloqueos que desvían el arma, agarres y cargas espirituales que potencian los ataques, etc. Esto da como resultado un sistema sólido como pocos, fácil de comprender, pero que ofrece turbulentos combates en los que puede pasar de todo. Su mayor virtud está en que cualquier novato puede aporrear botones y sacar movimientos súper chulos, pero un veterano que conozca los intríngulis del sistema de combate puede hacer valer su experiencia. Es un juego accesible, pero a la vez profundo.

El mejor de su género

En el apartado visual, las cosas pintan igual de bien, o incluso mejor. Es cierto que a la mayoría de los personajes y sus movimientos ya los conocíamos de antes por la primera parte, pero su nuevo acabado gráfico los hace lucir más elegantes que nunca, y los escenarios asombran con su impactante belleza. Y dado que en GameCube no hay un «Dead or Alive 3» o un «Virtua Fighter 4 Evolution», sin duda se trata del título de lucha más bonito y espectacular de esta consola. ¡Vamos, que si eres fan del género, estarías loco para perdértelo!

Si tienes un amigo para jugarlo, te lo pasarás bomba librando una batalla tras otra hasta altas horas de la madrugada, al grito de "¡Una más, una más!". Y si eres un jugador solitario, pues te lo pasarás igual de bien con el modo maestro de armas, donde se pelea bajo ingeniosas reglas y condiciones para conseguir personajes nuevos, armas alternativas y otros extras desbloqueables. Es, en definitiva, un juego de lucha redondo que no puede faltar en tu colección.

Viejos conocidos y recién llegados

La mayoría de los personajes de Soul Calibur 2 te resultarán familiares por la primera parte. El terrorífico Nightmare y su brutal espada ciclópea, la dominatrix Ivy, la ninja Taki y muchos otros favoritos. Pero también hay tres caras nuevas en el reparto inicial: Talim, Raphael y Necrid. Seguro que entre tanta variedad encontrarás al personaje que mejor se adapte a tu estilo y personalidad.

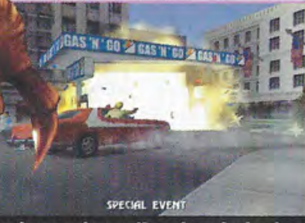
7 FLASHES

Atención a GameCube este mes, porque recibe a **«Dragon Ball Z Budokai»**! Se acabó lo de mirar con envidia a los usuarios de PS2, ahora tu consola favorita también tiene su correspondiente ración de super-saiyans. Los fans de la serie estarán locos de contentos, igual que los aficionados a Pokémon, que podrán calmar sus ansias pokemonianas con



Goku y cía tienen cuerda para hacernos pasar un rato divertido y espectacular en «Dragon Ball Z Budokai»

«Pokémon Memory Magic». Otra serie de televisión que se pasa este mes por la consola de Nintendo es **«Starsky&Hutch»** (que ya vimos en PS2), mientras que **«Bionicle:The Game»** se infiltra sigilosamente para ver si da el pego. Aunque para pego el de **«Xgra»**, un juego de carreras futuristas muy apañado, primo lejano del excelente **«F-Zero GX»** .Lo de correr a toda pastilla en un ambiente a lo Blade Runner es muy molón. Eso sí, cuando quieras llevar la competición a otro nivel, te sugerimos **«NBA Live 2004»**. ¡La lucha por la canasta nunca estuvo tan reñida! Cerramos con una rareza: **«Celebrity Death Match»**, un juego de lucha libre entre personajes populares americanos. ¡Si alguna vez has querido convertirte en Mr.T y darle una paliza a Marilyn Manson, este es tu juego!



En barrer las calles de criminales no hay quien gane a la pareja formada por «Starsky & Hutch»

F-ZERO GX

El indiscutible rey de la velocidad acaba de llegar a GameCube, barriendo del mapa a toda la competición. Y sí, puede que sea un poco redundante hablar de velocidad en un juego de carreras, pero es que cuando decimos que en«F-Zero GX» se va deprisa, queremos decir deprisa de verdad. A toda leche, vaya. A bordo de tu nave flotadora, desafías las leyes de la física circulando por unas alucinantes pistas llenas de loopings, curvas y cambios de nivel, a unas velocidades vertiginosas que baten todos los récords de cuanto hemos visto hasta ahora. A mil kilómetros por hora, compitiendo contra otros 29 oponentes simultáneamente, llega un momento en que ya no se trata de ganar la carrera, ¡se trata de sobrevivir!. De hecho, puede que éste sea uno de los problemas del juego: en las fases posteriores, llegar el primero es condenadamente difícil. Pero si eres un fan de la serie F-Zero, seguro que no lo querrías de otra forma. En cuanto a la mecánica de juego, pues básicamente es la misma de siempre, pero en los modos de juego hay sustanciosos extras. Puedes correr una carrera contrarreloj contra múltiples "oponentes fantasmas", diseñarte tu propio vehículo personalizado, y nuestro favorito, un modo historia que introduce variantes en la carrera (parecido al modo maestro de armas de «Soul Calibur 2»). La única decepción es en el apartado multijugador, que soporta a cuatro jugadores en pantalla dividida, ¡pero sin oponentes controlados por la I.A.! Hombre, está divertido, pero la carrera pierde magnificencia con solo cuatro vehículos sobre la pista.

Las carreras a dos son las que proporcionarán mayores emociones.


Hay modos extra en donde puedes ponerte a prueba contra el crono.


La estética futurista es uno de los aspectos visuales más sobresalientes.

Valoración

Valoración	Puntuación
Gráficos	6/6
Jugabilidad	5/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6

Ficha Técnica

Compañía
Sega

Género
Carreras

Lanzamiento
Octubre

Cibercontacto
http://f-zero.jp/

Dirigido a ...
Todos los públicos

Plataformas
Game Cube.

Japón es otra cosa

Si tienes ocasión de darte una vuelta por Japón, pásate por alguno de sus salones recreativos a ver si tienen la máquina recreativa de F-Zero GX. ¡Resulta que en la máquina se puede usar una Memory Card para transferir los extras que desbloqueas al juego de GameCube! Es una idea muy original. ¡Lástima que aquí ya casi no queden salones recreativos para implantarla!



TEXTOS: JOTACÉ/GALIBO

EL HOBBIT

Con más entusiasmo que Gollum en una chamarilería arranca el tour ludópata por la Tierra Media.
Para ir abriendo boca ante la presumiblemente fastuosa versión de «El retorno del rey», Sierra hace bien en exprimir su licencia literaria y elige una de las obras más jugonas y llevadera del oceánico Tolkien (a ver si hay narices para adaptar el «Silmarillion»). «El Hobbit», como todo buen fan sabrá, cuenta la peripecia del mozalbete cincuentón Bilbo Bolsón en su viaje con sus trece enanitos en busca de los tesoros escondidos en cierta montaña del Este. Concebido en un principio para GameCube (boquiabiertos se quedaron en Nintendo al ver cómo exprimían el zumo del motor gráfico de su consola), finalmente ha acabado picando de todas las consolas, aunque el que tuvo retuvo, y la versión cúbica es la más redonda, valga la tontería. Y es que los bisoños de Inevitable Studios se han aplicado lo suyo a la hora de verter el cotarro tolkiano, con detalles agradecidos como el uso de bellas páginas de un libro como transición o una animación facial de lo más depurada. También han tenido a gala florear los once currados niveles, con armazón de rol de acción, de puzzles, minijuegos y trampillas paralelas para quien quiera perderse por las ramas y florestas y no se conforme con las veinte horitas de duración del juego. El control de Bilbo es sencillo, así como sus armas, destacando la espada élfica Dardo, el bastón de caminante y el Anillo Único para hacerse invisible y zurrar a la treintena de enemigos disponibles. Grandes efectos lumínicos y sonido para un digno polluelo de la Tierra Media, a estas alturas como el metro en hora punta.

Tolkien vuelve a ser inspiración de un juego con carismáticos personajes y gran fantasía.

UP&DOWN

Simpáticos y esmerados personajes y escenarios tonos pastel. Zambullidas en el "agua interactiva".

Muy esclavo del «Legend of Zelda». Pelín infantil (como el libro, vaya).

Compañía: Vivendi | Género: Acción/Rol | Disponible: PS2, Xbox, GBA | Lanzamiento: Octubre | Todos los públicos



La fauna Disney campa a sus anchas por esta aventura a medida.

DISNEY'S PARTY

Mickey se suelta el pelo y se apunta a la madre de todas las fiestas.
¡Quién lo iba a decir! Tan modosito que parecía el ratón, y resulta que el tío es un genuino party animal. Eso sí, no es demasiado innovador, porque este camino ya lo recorrió Mario en su día, y en esta misma consola. Aunque para ser justos, en realidad este tinglado lo organiza el tío Gilito, que es el que tiene dinero para financiarlo, pero tú ya nos entiendes. Como te habrás imaginado, este juego viene a ser una especie de «Mario Party» con personajes Disney. La cosa va de que cuatro personajes compitan entre sí a lo largo de treinta minijuegos que se reparten entre nueve tableros temáticos. Cada participante puede jugar por su cuenta y riesgo, o bien formando equipos de dos. El que haya conseguido más objetos especiales al final de la partida, gana. Al igual que en el clásico de Nintendo, puedes competir contra personajes controlados por la consola, pero el juego no luce sus mejores virtudes hasta que no reúnes a tus amigos delante del televisor. Los minijuegos son sencillitos, pero variados, y van desde resolver puzzles a cazar fantasmas, pasando por salvar vacas de un ataque alienígena o montar en canoa por una cascada.
La fórmula funciona, como ya lo hizo en su día, pero original no es. Con todo, seguro que los peques de la casa y los fans acérrimos del mundo Disney sabrán sacarle partido, al menos hasta que tengamos una nueva entrega de «Mario Party» a la que hincarle el diente.

Donald, Mickey, Goffy y Minnie, juntos, pero no revueltos.

UP&DOWN

Los minijuegos son sencillos, ideales para que los peques se lo pasen bomba desde el principio.

Treinta minijuegos en realidad tampoco son tantos. Quizás demasiado elemental para jugones de fuste.

Compañía: Disney Interactive | Género: Aventura/Puzzles | Disponible: GBA | Lanzamiento: Octubre | Todos los públicos

TEST TEST TEST



COLIN Mc RAE

Sigue siendo el rey

Por si algún incrédulo dudaba de la capacidad de superación de esta mítica saga, nos llega ahora, rauda y veloz, su reluciente cuarta versión con el chasis más remozado que nunca y el motor revolucionado a la enésima potencia. El rey de las pistas embarradas ha vuelto.

Después de la boquiabertante aparición de «Colin McRae 3», parecía muy lejano en el tiempo que las sensaciones de realismo y diversión pudieran superarse en un juego de este tipo. Pero tan solo han tenido que transcurrir diez meses, para que los chicos de Codemasters nos demuestren lo contrario. Y es que para el mejor juego de rally de la historia parece no haber obstáculos insalvables ni retos imposibles. Cargado de apreciables novedades, ahora en esta nueva versión nos encontramos con la agradable sorpresa de poder elegir cualquier coche en el modo Campeonato sin la obligatoriedad de pilotar el oficial de Colin McRae, como ocurría en anteriores ediciones. Así pues, libre como un pajarito, puedes apretar el acelerador por los 48 circuitos de los 8 rallies del Mundial, además de por algunas etapas Super Especiales. El garaje aumenta en 23 coches increíblemente modelados, con su propia física y control muy mejorado (ahora los coches pivotan sobre dos ejes, como los de verdad) que permite un pilotaje intuitivo y delicioso, máxime cuando se logra dominar el derrape y el contravolante en las curvas. Los vehículos están clasificados como coches de tracción a las 4 y 2 ruedas, (el Citroën Xsara de Colin o el clásico Subaru Impreza), Grupo B (Peugeot 206) y Extra (¡hasta un dos caballos de lo más chulo!), aunque al principio solo cuentas con ocho y el resto habrás de ir desbloqueándolos poco a poco.

Puro realismo

El realismo vuelve a ser otro de los puntos fuertes de esta serie. El motor gráfico se ve muy mejorado y parece haber acabado con cualquier rastro de "popping", lo que nos hace disfrutar sin tapujos de la velocidad y apreciar todos los detalles impresionantes de los escenarios, las texturas y los especta-



El detallado modelado de los coches vuelve a subir un peldaño más en esta nueva versión.



Los tramos pueden alternar trochas de tierra y polvo con asfalto. ¡No pierdas de vista las indicaciones!

El modo multijugador con pantalla dividida para cuatro jugadores es el mejor exponente de la diversión a raudales.

Sorprendentes minijuegos

Como suculenta novedad está la posibilidad de superar minijuegos que optimicen nuestro vehículo. Entre rallies, se plantearán una serie de pruebas de rendimiento que tendrás que superar, tales como desgastar hasta un límite la amortiguación o revolucionar el motor hasta cierto nivel. Si lo consigues, podrás incorporar nuevas piezas a tu coche, tanto para el motor, como caja de cambios y diferentes tipos de neumáticos. Las nuevas prestaciones estarán a la vista: en las curvas, el vehículo podrá agarrarse mejor y la suspensión será más suave.

RALLY 4





culares niveles de daños que afectan al coche cuando te metes una toña. Por no dejar sobre el aceite los maravillosos efectos climatológicos (lluvia, nieve...) y elementos del terreno (polvo, barro...) que nos salpican en cada circuito. Y con el rugido del motor en Dolby Digital 5.1, la sensación de realismo se dispara a límites insospechados, sobre todo en la vista interior (hay tres vistas). ¡Es como estar dentro del coche! Digno de mención también son la estupenda voz en castellano del copiloto, tan necesaria para trazar adecuadamente nuestro recorrido, y la posibilidad de personalizar un rally a medida, eligiendo etapas y número de jugadores, entre otras cosas. En definitiva, un *CMR* robustecido en su motor y carrocería con ocho modos de juego (ojo al gustazo de jugar cuatro a pantalla dividida) e importantes mejoras técnicas. Lástima de no poderse jugar online -sí en el siguiente de la saga-, pero ya nos damos con un canto en los dientes por disfrutar de este superjuego que cada año compite a mayor nivel consigo mismo.











La lucha contra el crono

En general, la dificultad de los distintos modos no presenta un obstáculo para llegar a la meta, lo que no resta diversión. La lucha está en rebajar los tiempos, haciendo el trazado perfecto, para acercarse a los puestos de cabeza. La nueva opción Rally Experto es la más complicada. Aquí solo contamos con la vista interior y los efectos de los daños tienen más repecusión, con lo que puedes verte obligado a dejar la carrera inesperadamente.

Ficha Técnica

Compañía
Codemasters

Género
Conducción

Lanzamiento
Octubre

Cibercontacto
www.codemaster.com/colinmcrae04/

Dirigido a ...
Todos los públicos

Plataformas
Xbox, PS2

Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■■■

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■■■□□

7 FLASHES

Abracadabrantes se presentan los "restos de serie" de la máquina total de Microsoft. Entre los mejores pases mágicos destacan los de **«The Simpsons Hit & Run»**, expediente X (todo queda en casa) que mezcla «Señales» con «GTA» haciendo escala en el badulaque, la taberna de Moe y otros agujeros negros. Tentador, ¿no? Tanto como la maldición de El ojo de Isis que pende sobre los jovenzuelos de **«The Curse»**, fetén aperitivo hasta que lleguen los nuevos horrores de **«Resident Evil»**. También de aúpa es la que se le monta a nuestra Van Helsing de bote preferida en **«Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds»**, donde tendrá que partirle el espinazo a un diablo de aquí te espero. Por suerte, contará con la ayuda de cinco de sus colegas y de unos cien movimientos y combos de ataque. Además, con un buen puñado de extras para los fans de la serie. Y qué decir del aquelarre de hematomas conjurado por la secuela de **«Soul Calibur»**, uno de los títulos de la temporada que en Xbox presenta como "spetial guest star", nada menos que a Spawn, el superhéroe de la Marvel. Ya en la tierra, mordemos el hielo con **«NHL 2004»**, con más bastonazos y patinazos que nunca, y césped con **«Club Football»**, para disfrutar del deporte rey a media altura y sin tanta tontería galáctica.



La saga «Soul Calibur» vuelve a la carga con el espíritu guerrero más subido que nunca.



«Club Football» recoge en sus filas a los equipos más granados del continente.

ALIENS Vs PREDATOR
EXTINCTION

El *LV-742* es el nombre del planeta en el que intentan sobrevivir tres razas: aliens, predators y los recién llegados humanos, la única salida es la extinción total de las otras dos especies. «Aliens vs Predator: Extinction», nos dejará elegir una de las tres razas presentes en el planeta para luchar en un juego que siendo estrategia en tiempo real se convierte en una continua sangría. Y es que en la mayor parte de las ocasiones, lo que deberían ser movimientos muy meditados y trabajados pueden ser suplidos por un ataque directo como en el shooter más clásico de la serie «Aliens vs Predator». Eso sí, tendremos que tener en cuenta que los humanos son buenos en el combate desde lejos y flojos en el cuerpo a cuerpo; los aliens aprovechan su velocidad y gran número de efectivos, mientras que son débiles y apenas planifican; y los predators son fuertes en el cuerpo a cuerpo, pero su número es muy limitado.

A partir de aquí nosotros tendremos que ser quienes decidamos cómo avanzar, utilizando el pad como si fuese casi un ratón, para la reconquista del planeta; cómo superar los distintos objetivos, que dependerán de la raza elegida; y cómo superar a la Inteligencia Artificial desarrollada por el equipo de Zono para el juego. Con un flojo aspecto gráfico en el que veremos a unos personajes poco detallados, en unos escenarios bastante decentes, pero lejos de las posibilidades de Xbox, la música da la nota alta al estar sacada directamente de la banda sonora de las películas de Alien y Predator, aunque los efectos sonarán en un sencillo Dolby Pro Logic I. Como quien dice, para ambientarnos entre tanto bicho raro.

Valoración

Gráficos
■■■□□□

Jugabilidad
■■■□□□

Sonido/FX
■■■■□□

Originalidad
■■■■□□









Ficha Técnica

Compañía
EA

Género
Estrategia

Lanzamiento
Septiembre

Cibercontacto
www.ea.com

Dirigido a ...
Jóvenes

Plataformas
Xbox, PS2

Estrategia sin planificación

Aunque por si aspecto, estilo de controles, aspecto gráfico y algunos otros detalles, AvP: Extinction sea un juego de estrategia, su jugabilidad nos muestra que primará el combate directo, más que los aspectos de construcción, gestión de recursos y dirección de las tropas. Estamos más ante un juego para los amantes del universo de Aliens vs Predator generado con los shooters hace ya más de siete años, no ante un juego para los devotos de la estrategia en tiempo real.



FREEDOM FIGHTERS TM

La acción táctica en tercera persona suele hacernos pensar en juegos con gran cantidad de órdenes complejas y de un entramado argumental demasiado serios y realistas. Freedom Fighters TM acaba con esta visión. Nos encontramos con un juego de acción en tercera persona basado en comandos, con el aliciente de ser tan sencillo que lo de menos, al principio, serán las órdenes que trasmitas a los compañeros y lo que nos enganchará al juego es la altísima dosis de acción con multitud de enemigos en pantalla, explosiones, unas cuidadas misiones con muchos objetivos secundarios y un modo multijugador con pantalla partida hasta para cuatro jugadores. Además, cuenta con una historia ficticia que abre un frente que quizá nunca se cerró: EEUU vs URSS. El New York de nuestros días presenta una cara totalmente "roja"tras el dominio ruso del mundo al finalizar la Segunda Guerra Mundial con el lanzamiento de la bomba atómica sobre Berlín desde un avión soviético. Christopher Stone, un fontanero neoyorquino, cree tener suficiente valor para formar un comando de Luchadores por la Libertad (Freedom Fighters) y sale a las calles de Manhattan a combatir al invasor soviético reclutando gente para su particular ejército. A partir de aquí usaremos los gatillos para nuestras armas (el arsenal crece a medida que avancemos) y los diferentes botones para dar tres órdenes a uno o varios soldados: moverse, atacar y defender; llegando incluso a poder seleccionar el punto exacto al que queremos mover a nuestros hombres. Stone, nuestro hombre, contará con una barra de carisma que a medida que la vayamos llenando nos permitirá acercarnos a otros ciudadanos y reclutarlos, así hasta contar con doce acompañantes dotados con una IA espectacular, tanto como la de unos enemigos que nos harán temer estar a descubierto. Vamos, que no vas a tener respiro.

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■■
Originalidad	■■■■□□





Abran ojos y oídos

En Freedom Fighters tendremos que estar atentos para disfrutar de dos cosas: la gran ambientación gráfica con detalles en toda la ciudad que le dan a New York un toque soviético excelente; y al sonido, que tanto en una banda sonora épica que nos mete de lleno en el ambiente de batalla contra el enemigo ruso, como en los comentarios, diálogos y órdenes están completamente doblados al castellano para mayor recreo del jugador. Disfrutemos con ojos y oídos bien abiertos..

Ficha Técnica

Compañía
EA

Género
Acción

Lanzamiento
Octubre

Cibercontacto
www.eagames.com/official/freedom/us/

Dirigido a ...
Jóvenes-Adultos

Plataformas
Xbox, PS2



ALTER ECHO

Entra en una nueva dimensión, un lugar donde todo es rosa y fucsia fosforito.

Y es que visualmente, «Alter Echo» es bastante peculiar. Los personajes tienen la estilización propia de unos dibujos animados, los escenarios parecen hechos de plastilina y todo tiene un look pulsante y orgánico propio de un mundo alienígena o una alucinación psicodélica. Y no solo eso, los mecanismos de juego en esta aventura en tercera persona son tan originales como su aspecto. Verás, el protagonista es un metamorfo que puede convertirse en una mole de músculo equipada con una potencia de fuego brutal o una especie de pantera sigilosa capaz de realizar exóticas maniobras especiales. Al avanzar en el juego, vas adquiriendo nuevas habilidades y ataques especiales para cada una de tus formas, y buena parte de tu éxito depende de elegir la metamorfosis adecuada para cada situación, a menudo cambiando de una a otra en mitad del combate. Además de esto, tu arsenal se complementa con la facultad de detener el tiempo y entrar en una dimensión paralela donde puedes zumbarles a los malos con una espectacular combinación de golpes. Para ello, tendrás que jugar a una especie de minijuego en la que tus reflejos y capacidad de sincronización determinarán a cuántos enemigos puedes eliminar de una vez. Esta habilidad es de uso limitado, así que aprender a usarla bien es esencial, ¡además de muy espectacular! Si te apetece probar algo diferente a lo habitual, «Alter Echo» es una buena alternativa, pero tampoco esperes que se convierta en el mejor título de tu colección.



La acción colorista es de lo más llamativo.¡Mira qué bonita!

UP&DOWN

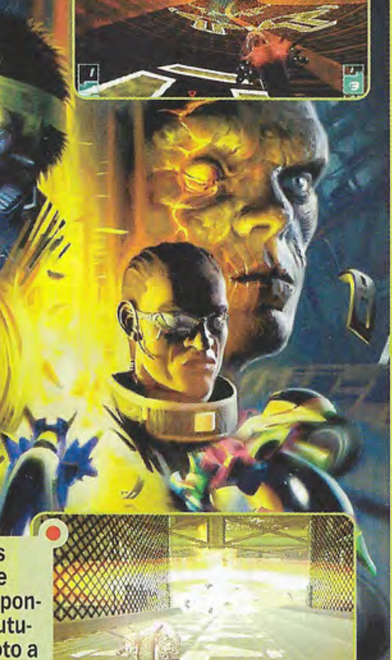
▲ Hacer ataques en combo mediante un minijuego independiente es muy original. Las mutaciones.

▼ Su estética colorista no gustará a todos. Le faltan extras para mantener el interés a largo plazo.

Compañía: THQ | Género: Acción | Lanzamiento: Octubre | Disponible: Xbox | Jóvenes

XGRA

Nuevamente Acclaim nos invita a buscar su punto G. Tranquilidad, que no cunda el escándalo, que no se trata de un chascarrillo de dudoso gusto ante la hipotética secuela de «BMX XXX» (recogemos firmas), sino de la cuarta parte de su franquicia más galáctica y furibunda: «Extreme-G», que tantas tardes de gloria velocípeda nos deparó en la entrañable N-64. Y es que lo de «G» no es lo que (mal)pensais, sino la mismísima ley de la gravedad, hecha unos zorros tras la acción de esta especie de supermotos del siglo XXIII que intentan doblar el espinazo a sus ilustres maestrillos «WipeOut» y «F-Zero». Y eso que esta última entrega presenta novedades que igual chocan a los amantes del acelerador. Porque, en vez de sólo velocidad, se ha preferido bocaditos del tocino de cielo de los combates cuerpo a cuerpo y máquina a máquina: mediante un ingenioso y nada farragoso ralentí, los contendientes (unos ochos, muy cyberpunks ellos), como en «Rollerball», la de James Caan, se baten el cobre láser en ristre, aprovechándose de la amplitud, profundidad y holgura de las siete pistas que disponemos. Para añadirle más dificultad al tema, y la tiene a toneladas el jueguecito, también deberemos untar la tostada estratégica, porque la IA de los enemigos no es manca, a pesar de su aspecto de garrulos. Por supuesto, tanto calibre fino va acompañado de una impresionante parafernalia de efectos especiales, climáticos y nocturno/diurnos, y de un derrape más milimétrico gracias a los botones L1 y R1. En fin, que litros y litros de adrenalina correrán por tus venas, piloto.





Ya verás que flipe cuando pongas tu futurista moto a la velocidad del sonido.

UP&DOWN

▲ Gran jugabilidad. Fetén puesta al día de un género que necesitaba ya el paso por el taller.

▼ Pocas máquinas, pocos circuitos... ¿demasiados combates, Ben-Hur?

Compañía: Sega | Género: Carreras/Acción | Lanzamiento: Octubre | Disponible: PS2, GC | Jóvenes


XBOX
CLASSICS
XBOX® y los logotipos de XBOX® son marcas registradas de Microsoft Ibérica.
DEAD OR ALIVE 3
RALLISPORT CHALLENGE
PROJECT GOTHAM RACING
ODDWORLD Munch's Oddysee
EDICIÓN ESPECIAL CLASSICS
XBOX
+
4 CLASSICS
DEAD OR ALIVE 3 / RALLISPORT CHALLENGE
PROJECT GOTHAM RACING / MUNCH´S
249'90€
INCLUYE LOS 4 CLASSICS SUPERVENTAS EN EL INTERIOR
El Corte Inglés
XBOX

XBOX VOODOO VINCE

Si el género plataformero brilló en Xbox con «Blinx», ahora este muñeco de trapo con muy mala uva toma el relevo para devolvernos tardes de gloria. Encarnados en Vince, un muñeco de vudú que mágicamente ha cobrado vida y busca a su creadora, nos moveremos por surrealistas escenarios a lo «Pesadilla antes de navidad», enfrentándonos a monstruos y villanos de todo pelaje y condición. El pan de cada día en cualquier juego de correr y saltar, si no fuera porque aquí debemos buscar el peligro y los obstáculos en vez de huir de ellos. Sí, sí, lo que lees. Pues al más puro estilo vudú debes autoinfligirte todo tipo de daños, como acribillarte a alfilerazos o pasar voluntariamente por una sierra eléctrica, con el fin de transmitirles a tus enemigos los dolorosos efectos. A ti, de trapo, no te pasará nada, pero tus adversarios quedarán hechos unos "zorros". De lo más original, ¿no? Hasta un total de 40 invocaciones distintas de poder vudú podrás usar si la ocasión lo requiere. Claro que también te toparás con amigos en tu estrambótico periplo por pantanos llenos de cangrejos, cementerios y sombríos callejones de Luisiana. Llegado un punto, es obligado contemplar las fluidas animaciones y las esmeradas texturas, así como escuchar alguno de los más de mil estupendos efectos sonoros contenidos en el juego. Por si faltara algo, a medida que avances se te exigirá pilotar una buena variedad de vehículos, además de resolver retorcidos minijuegos. Y todo sazonado con mucho humor. Así que lánzate a jugar con Vince, te vas a divertir un montón, pero ojo, nunca pensando en tu jefe, no sea que se te vaya la mano con el pinchazo...

Vince maneja gran variedad de vehículos.



UP&DOWN

▲ Estupendos gráficos. Original forma de acabar con los enemigos. El preciso toque de humor.

▼ A veces se parece demasiado a Blinx. La dificultad es muy notoria entre niveles.

Compañía: Microsoft | Género: Plataformas | Lanzamiento: Octubre | Todos los públicos

FREAKY FLYERS

La herencia del inigualable «Mario Kart» sigue dando caña por todos los frentes. Pero como lo de los karts ya está muy visto, «Freaky Flyers» le da otra vuelta de tuerca al tema y levanta la acción por los aires. En efecto, esta vez la cosa va de aviones, y están pilotados por una troupe de disparatados personajes que parecen escapados de un show de Hanna-Barbera. Los gráficos reproducen fielmente el espíritu caricaturesco de la aventura, y los circuitos temáticos están llenos de actividad y efectos especiales. Eso por no hablar de los atajos, que abundan por doquier. ¡Hasta te puedes encontrar rutas alternativas dentro de las propias rutas alternativas! Llegar a dominar completamente cada uno de los circuitos de este juego y ser capaz de completar todos sus objetivos opcionales en cada carrera puede llegar a ser una tarea que digna del Barón Rojo. Los abundantes personajes para desbloquear te motivan a perseverar en el empeño. Por supuesto, además de volar a todo gas, también tienes que recoger armas especiales para hacerles la vida imposible a tus adversarios. Además de tu fiel ametralladora básica (de munición ilimitada) también tienes misiles, escudos, minas volantes y cosas así. Si tienes un colega puedes desatar sobre él todo este arsenal y competir a tope, así como disfrutar de minijuegos alternativos que le dan mucha variedad al asunto. Lo mejor es que la versión de Xbox goza de una frecuencia de refresco a prueba de bombas, y la acción nunca decae por muy frenética que se vuelva. ¡Es hora de salir a dominar los cielos!





Alocados personajes en sus locos cacharros nos van hacer pasar un rato de lo más divertido.

UP&DOWN

▲ Divertidísima la estética caricaturesca y las voces. Muchos personajes para desbloquear.

▼ La selección de armas podría ser más original. Los objetivos opcionales deberían ser más accesibles.

Compañía: Virgin | Género: Acción/Carreras | Lanzamiento: Octubre | Disponible: PS2 | Jóvenes

MOVILFACE

TODOS LOS SERVICIOS PARA TU MÓVIL

Recuerda!, todo lo que buscas esta en el 7667

o llamando al 806.588.672 (ó 906.886.672), tu eliges!

Lista de TOP EXITOS

1. Zanarkand	DANCE/TECHNO	356512
2. The Legeng Of Zelda	VIDEOJUEGO	357095
3. Bola De Dragón	TELEVISIÓN	356503
4. Bring Me To Life	BSO DAREDEVIL	356837
5. Las Tapitas	ANUNCIO ONCE	357138
6. Tubular Bells	BSO EL EXORCISTA	355574
7. Somewhere I Belong	ROCK INTERNACIO.	356711
8. Radical	DANCE/TECHNO	356270
9. Son De Amores	POP NACIONAL	357093
10. Flying Free	DANCE/TECHNO	356214

TONOS

NOKIA - SAMSUNG - ERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

(A) Por SMS (mensaje):
Envía TONO135 y la referencia al 7667
Ejemplo: TONO135 356512

(B) Por TELÉFONO:
Llama al 806.588.672 (906.886.672), marca la referencia y tu nº de móvil.

EXITOS TOP40

357238	No Es Lo Mismo - POP NACIONAL
357276	Down - RAP NACIONAL
357209	Uno Más Uno Son Siete - TV
357127	20 De Enero - POP NACIONAL
357160	Crazy In Love - POP INTERNACIONAL
357173	Going Under - ROCK INTERNACIONAL
357168	Grital - OT2
357211	Rosa y Espinas - POP NACIONAL
357253	Ying Yang - POP NACIONAL
357252	El Viaje - POP NACIONAL

POP/ROCK NACIONAL

356838	La Madre De José - POP
357140	Papi Chulo - POP
357287	Caprichosa - POP
356302	Molinos De Viento - ROCK
355544	Danza Del Fuego - ROCK
357172	Dime Dónde - POP
357300	Una Razón Para Olvidarla - OT1
356737	Calavera - ROCK
357180	Regálame Tu Sonrisa Maria - R.
357142	Que Vuelva Ya Georgie Dann - P.
356246	Jesucristo García - ROCK
357174	Quiero Verte Danzar - ROCK
357177	No Me Extraña Nada - POP
356800	Ojú - POP
356750	Jaleo - POP
357212	Luna Llena - POP
357290	Más Alla - OT1
356792	Bye Bye - POP
356783	Fiesta (Anuncio Cruzcampo) -POP
357157	Acéptame Así - OT2
357242	Quiero Que Vuelva - OT2
357090	Ven Ven Ven - POP
356839	Me Pones A Cien - POP
357176	La Paga - POP

■ = NOVEDAD

POP/ROCK INTERNACIONAL

357137	St. Anger - ROCK
357291	Hollywood - POP
357286	Did My Time - ROCK
356384	Fear Of The Dark - ROCK
357265	White Lies - POP
356507	Lose Yourself - RAP
357159	Business - RAP
357178	Bounce - POP

HIMNOS

356273	Centenario Real Madrid
355007	Himno Nacional De España
357288	El Novio De La Muerte (estribillo)
356700	La Internacional Comunista
356666	El Novio De La Muerte (estrofa)
356641	PP (Partido Popular)
356793	Centenario Atlético Madrid
355063	Real Madrid
357210	Quinto Levanta Tira De La Manta
355638	A Las Barricadas

VIDEOJUEGOS

355530	Super Mario Bros
356407	Crash Bandicoot
356420	Unreal Tournament

DANCE/TECHNO

356174	Groove 2.0
356541	Scorpia
355865	Infected
356306	Lethal Industry
357270	Flying Free (v.2)
357264	Touch Me
357144	Happy Melody
357139	In My Memory
357262	Higher And Higher
357254	Makina
357202	Mr Vain 2003
356558	Look At Me Now
356036	Anglia
356342	Ama La Vida
356172	Stay With Me
356115	The Logical Song

LICENCIA: SGAERMVAAMYSOG/04/0014

TOP EXITOS Envía TONO135 LISTA al 7667 y recibirás la lista de éxitos.

POPULAR

357266	Hare Krishna - TRADICIONAL
356583	Ratones Coloraos - RUMBA
356650	Ni Más Ni Menos - RUMBA
355570	Paquito El Chocolatero - FESTIV.

CINE/TV

356536	Shin Chan (estribillo) - TV
357120	2 Fast 2 Furious (Act A Fool) - CINE
357275	Siete Vidas - TV
357267	Yo El Vaquilla - CINE
355956	El Último Mohicano - CINE
355002	Misión Imposible - CINE
357228	Ally McBeal - TV
356596	CSI (Las Vegas) - TV
355939	Terminator - CINE
356617	8 Miles - CINE
357207	La Canción De La Muerte - CINE
357167	Barrio Sésamo - TV
355566	Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV
355950	Played A Live (Anuncio Frigo) - TV
357229	La Cremita (Anuncio ONCE) - TV
357230	La Medusa Del Amor (Anun. ONCE)
357116	Curro Jiménez - TV
356264	La Muerte Tenía Un Precio - CINE
357121	Boogie Boogie (Anuncio Sunny D.)
357163	Jump Jump (Anun. Estrella Damm)
357227	La Bola De Cristal - TV
356575	Doraemon - TV
355886	El Coche Fantastico - TV
355884	El Equipo A - TV

BUSCADOR

¡AHORA PUEDES PEDIR CUALQUIER TONO, IMAGEN Ó LOGO SIN SABER LA REFERENCIA Y EN CUALQUIER MOMENTO!
¿COMO FUNCIONA?

TONOS: Para pedir cualquier canción por SMS envía TONO135 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO135 INTERPRETE.
Ejemplos: TONO135 SUPER MARIO BROS - TONO135 ZANARKAND - TONO135 LEGEND OF ZELDA - TONO135 TERMINATOR

IMAGENES: Envía simplemente IMAGEN135 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor.
Ejemplos: IMAGEN135 SHIN CHAN - IMAGEN135 GAME CUBE - IMAGEN135 XXX - IMAGEN135 PS2 - IMAGEN135 CALAVERA

LOGOS: Envía simplemente LOGO135 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor.
Ejemplos: LOGO135 NO FEAR - LOGO135 MARIHUANA - LOGO135 OJOS - LOGO135 QUIKSILVER - LOGO135 GAME CUBE

TOP IMAGENES

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON



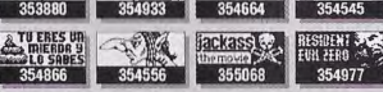



354966	354800	354647	354099	354424	354932	353700
353846	355055	354921	353799	354138	355008	353908

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

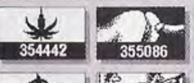
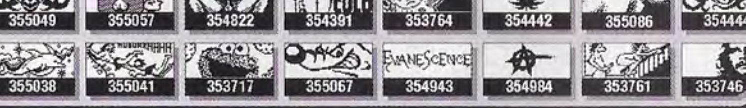
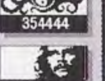
(A) Por SMS (mensaje):
Envía IMAGEN135 y la referencia al 7667.
Ejemplo: IMAGEN135 354966

(B) Por TELÉFONO:
Llama al 806.588.672 (906.886.672), marca la referencia y tu nº de móvil.






355139	355110	355142	355112	355120	355117	355118	355106
355122	355136	355130	355135	355134	355127	355119	355146
355147	355123	355141	354768	354754	354394	354098	353703
353880	354933	354664	354545	355007	353832	353963	354910
354866	354556	355068	354977	354789	353927	354384	353780
354359	354272	355044	354719	354695	354426	355097	355055
354404	353997	353841	354249	354721	355025	355047	354639
355009	354974	354162	353987	353254	354917	355024	355039
355049	355057	354822	354391	353764	354442	355086	354444
355038	355041	353717	355067	354943	354984	353761	353746

MIPOSTAL

IMAGENES NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON




1011	1001	1004
1003	1006	1007
1018	1019	1020
1010	1015	1008
1027	1002	1016
1017	1028	1025

¡Crea tus propias IMAGENES y SALVAPANTALLAS!

INSTRUCCIONES
1. Elige una IMAGEN.
2. Piensa en un TEXTO.
3. Envía MIPOSTAL135 REF. IMAGEN y TU TEXTO al 7667

En un instante lo tendrás!

Por ejemplo, si escribes: MIPOSTAL135 1027 Alfredo y lo envías al 7667. Recibes esta imágen: ↗

Trivial ¡Juega y Gana!
Hay preguntas para todos: MÚSICA, DEPORTE, POLÍTICA, ARTE, CIENCIA, CINE, HISTORIA Y OCIO.
Envía el texto TRIVIAL135 al 7667 y si pasas el nivel 5 tienes ...¡PREMIO SEGURO!
Entrena tu cerebro y demuestra lo que sabes.

PIROPOS
Envía simplemente PIROPO135 al 7667 y seduce con los mejores piropos que existen en la tierra!.
Prueba también diferentes categorías: DISTANCIA, GRACIOSO, VERDE, FEA,...
Ejemplo: PIROPO135 VERDE

CHISTES
Aburrido? Nunca te acuerdas de un buen chiste en el momento oportuno? Envía CHISTE135 al 7667 y al instante puedes reirte con tus amigos/as.
Prueba también las categorías: FEMINISTA, LEPE, BIN LADEN, VERDE,..
Ejemplo: CHISTE135 MACHISTA

MILOGO

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

Tipos de letra

MIGUEL 102	Miguel 112
来喜文友天小 101	Miguel 108
Miguel 106	Miguel 104

Iconos

307	301	320	303	311	317	316
304	313	315	302	321	335	332

Se original y crea tu propio Logo!!
1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
3. Elige un ICONO (si quieres).
4. Envía MILOGO135 TEXTO REF. LETRA REF. ICONO al 7667

Por ejemplo, si escribes: MILOGO135 Miguel 104 311 y lo envías al 7667. Recibes esto: →

TOP LOGOS

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

351193	351218	351133
350732	351254	351227

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

(A) Por SMS (mensaje):
Envía LOGO135 y la referencia al 7667.
Ejemplo: LOGO135 351193

(B) Por TELÉFONO:
Llama al 806.588.672 (906.886.672), marca la referencia y tu nº de móvil.

351214	351258	351177
351237	350892	351250
351252	350890	351226

JUEGOS VIDEOCONSOLAS LOS MEJORES TRUCOS

Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS. Cada vez que envías: TRUCO135 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco: Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc...

Envía al 7667 por ejemplo:
TRUCO135 PS2 DMC2
TRUCO135 XBOX STEEL BATTALION
TRUCO135 PSX FIFA2003
TRUCO135 GAMECUBE RESIDENT EVIL



SALAS DE CHAT

Conoce un montón de gente nueva en nuestras salas de chat.
Hay salas de chat para todos los gustos como por ejemplo: Ligar con Chicos, Ligar con Chicas, Amistad, Imaginarium, Deportes, etc. etc. etc.

Para entrar envía ahora CHAT135 al 7667

Para ver todas las opciones envía CHAT135 ?

TANGABEACH

JUEGO DE AVENTURA

Has tenido alguna aventura últimamente?
Aquí tienes la oportunidad de ligar o algo más...;-)
Pero antes de poder decidirte por la negra, rubia o morena tendrás que pasar por unas aventuras...

Envía CARIBE135 al 7667 y mojate!

OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro

NOKIA: Los modelos que soportan logos, imágenes y tonos. TONOS, LOGOS e IMAGENES: ALCATEL (OT511, OT512, OT525 y OT715), ERICSSON (T39, T65 y T66), SAMSUNG (N500, N600, N620, R210S, S300, T100, T108, T400,V100 y V200 (logos solo como imagenes de mensaje)), SONYERICSSON (T68, T200, T300 y T600) y SIEMENS (A50, C45, S45, S55, C55, ME45, M50). Sólo TONOS y LOGOS: ERICSSON (R520, T20e, T29s). Sólo TONOS: MOTOROLA (V50, V100, V8088, Timeport 250 y 260), SAGEM (Serie 9xx y 3xxx) y PHILIPS (casi todos los modelos). Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38. Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03590 Altea. Precio por llamada: Red fija 1,06 Euros/min.(IVA incl.) - Red móvil 1,36 Euros/min.(IVA incl.). Coste SMS 0,90 Euros + IVA.

FINAL FANTASY

Tactics Advance

Albricias y zapatetas. La legendaria desarrolladora Square, que ya parecía empecinada en su colaboración con Sony, ha vuelto al redil y nos obsequia con un increíble título para la consola más exitosa de Nintendo. ¡Como en los viejos tiempos!

Pero ojo, porque «Final Fantasy Tactics» no es un juego de rol como aquellos legendarios «Final Fantasy» que tanta guerra han dado, y siguen dando, entre los consoleros más acérrimos. Por el contrario, se trata de un juego de estrategia ambientado, eso sí, en un universo fantástico donde tendrás que usar todo tu ingenio y dotes tácticas para salir victorioso.

La historia de fondo es de una ingenuidad deliciosa: un grupo de chavales de nuestra época se ven arrastrados a la mítica tierra de Ivalice, un lugar poblado de fabulosas criaturas donde la magia y las espadas están a la orden del día.

Así que ahí estás tú, tratando de encontrar a tus amigos perdidos y uniéndote a un clan local para conseguirlo. El juego es complejo como pocos, pero la curva de dificultad asciende con una suavidad admirable. Después de todo, se supone que acabas de llegar a este extraño mundo, y tienes muchas cosas que aprender.

Estrategia y fantasía

El plato principal lo componen las misiones. Tienes literalmente cientos de misiones que acometer, algunas muy simples, como enviar a un miembro del clan a realizar un recado, y otras mucho más complicadas, con batallas que te obligarán a repasar una y otra vez tus estrategias. Las batallas en cuestión tienen lugar sobre un mapa isométrico y, como si de piezas de ajedrez se tratasen, tienes que dirigir a los miembros de tu equipo uno por uno, y por turnos. La clave para que estos combates no se conviertan en ejercicios repetitivos está en la figura del juez. En cada encuentro, el juez establece unas normas especiales que hay que respetar.

Así que si tienes personaje que es muy bueno con la espada, una regla que prohíba ese tipo de armas te obliga a replantearte tus tácticas. La cosa no solo va de batallas, porque buena parte de tu éxito depende también de lo bien que gestiones a tus personajes. Equipar tal o cual objeto, monitorizar sus progresos, habilidades y estadísticas...



Conexión cooperativa

Si uno de tus amigos también se ha comprado «Final Fantasy Tactics», puedes conectarte con él... ¡pero no para enfrentar a vuestros clanes, sino para cooperar! Primero tendrás que descubrir la opción de conexión durante el juego, y luego podréis conectaros para intercambiar objetos, personajes y librar batallas en equipo que os reportarán objetos especiales. ¡La comunicación y la camaradería tienen sus recompensas!

El dictamen del juez

El innovador concepto del juez y sus reglas tiene más miga de lo que parece. Cuando rompes una regla, según la gravedad, al personaje se le penaliza con una tarjeta amarilla o con una roja, que lo manda a la cárcel. ¡Sacar a un personaje de la cárcel cuesta mucho dinero! Pero no todo es negativo, porque si cumples las reglas, se te otorgarán puntos de juez con los que podrás obtener importantes ventajas en combate.





Antes de empezar tu aventura, una batalla de bolas de nieves te sirve de tutorial.



Todo se hace a golpe de menú, y si eres un fanático de la microgestión, te podemos garantizar que «Final Fantasy Tactics» te otorga todo el control que puedas desear sobre tus personajes y más. ¡No te dejes engañar por su estética caricaturesca, este es un juego súper profundo que te tendrá absorbido durante semanas! Pero si la jugabilidad es soberbia, el apartado técnico no le va a la zaga. Square tiende a sacar el máximo de la plataforma sobre la que trabaja, y aquí se ha marcado una banda sonora de diez y unos gráficos que lucen una dirección artística exquisita que tendrá a tus amigos congregándose alrededor de la pequeña pantalla de GBA. En fin, que ya tenemos otra pequeña maravilla para la consola portátil de Nintendo que va a ser difícil de desbancar.



Según la profesión de cada personaje, se les representa en el tablero de forma y manera diferente.



Los escenarios están detallados al milímetro, para saborearlos en su justa medida en nuestra GBA.



Combate por turnos de calidad, ¡como en los viejos tiempos!




No faltan los hechizos espectaculares que desbordan la pantalla.

Valoración

Gráficos

Jugabilidad

Sonido/FX

Originalidad

7 FLASHES

Más madera para la GBA, que redobla tambores (¿de guerra?) ante las competencias miniaturizadas y agazapadas. Para ello, nada mejor que confiar en dos clásicos de la casa: ***«Advance Wars 2»***, secuela con más profundidad de campo y de contenido de uno de los títulos estratégicos más portentosos de la consola de Nintendo, y ***«Super Mario Bros 3: Super Mario Advance 4»***,


Por enésima vez, Mario, el rey de plataformas, nos hace correr y saltar sin descanso.

fetén revisión de, posiblemente, el mejor juego del fontanero atómico, aquel que revolucionó el concepto plataformas para siempre. También a galope corta el viento ***«Barbie Aventuras a caballo»***, juego educativo con influencias de ***«Spirit»*** donde además cuidaremos a nuestro jamelgo hasta dejarlo más reluciente que Imperioso. Otro peso pesado para toda la familia es ***«Disney Spy Kids 3D: Game Over»***, con todos los gadgets y matasuegras de la peli y con acción a raudales. Casi tanta como la que promete ***«Banjo&Kazooie: La venganza de Grunty»***, traslación al mundillo ludópata de estos descacharrantes personajillos de viaje por la isla Haggs, territorio plagado de diversión y mucha marcha. Para marcha, la de ***«Ed, Edd and Eddy: Jawbreakers»***, más dibus electrizantes para un público más gamberrete. Y para cerrar, un regreso a la infancia con ***«Lego Bionicle»***, moviendo ficha por el espacio exterior.


Banjo y Kazooie, recuerdan en la GBA que sus estupendas aventuras en la Nintendo 64 no fueron flor de un día.



KIRBY NIGTHMARE IN DREAM LAND

Rosa por fuera, blanco por dentro, si no lo adivinas, date con un tiesto... . Veamos, ¿la mascotilla de Jim Hawkins de «El planeta del tesoro»? ¿Una nubecilla chuche? ¿Beckham? Pues Kirby, hombre, ¿qué va a ser? Aquel adorable y volador ente que nos puso el toque naïf a nuestra pubertad ludópata con aquel burbujeante y gentil «Kirby's Adventures» que se dejaba llevar por la NES hace justo una década. Ahora los avispados de Nintendo hacen el remake de aquel éxito, aunque adaptándolo a las nuevos poderíos de su consola portátil, añadiendo unas cuantas innovaciones de lo más curiosas. Empecemos por el argumento, donde encontramos a nuestro zascandil con más furia fucsia que de costumbre siguiéndole el rastro a su malo malísimo de confianza: el Rey DeDeDe, que acaba de distraer la Star Rod y provocar el temible insomnio entre los marmotas habitantes de Dream Land. Siguiendo la vena nostálgica y retro tan rentable últimamente, comprobamos que la mecánica y la filosofía de Kirby siguen inalterables: abducir a los enemigos, revolotear por los cuarenta niveles repartidos en ocho mundos y enfrentarse a los jefes finales, también viejos conocidos. ¿Y las novedades? Bueno, aparte de un scroll múltiple mucho más elaborado, con fondos y profundidades a lo «Yoshi's Island», la principal es la opción multijugador para cuatro colegas, también extensible a los fetenes minijuegos (ojo al «Kirby's Skate») disponibles. En fin, que el fluido rosa sigue en plena forma y más bonito que un San Luis. A flotar.

Pink Drácula

No hay fiarse de su apariencia adorable y oronda porque el tal Kirby es un vampiro que (je, je) ríete de los de Transilvania. Por algo su táctica estrella es la del chupasangre, o mejor el chupa-ataque de sus adversarios (¡temblad, temblad malditos!). Algo de lo que se hartará en esta aventura, ya que tiene casi treinta maniobras para abducir y absorber: convertirse en dura roca, escupir fuego, lanzar dardos y ondas telepáticas, hiperhincharse, ser un as con la espada o el láser y demás virguerías serán las armas que obtendrá de tan peculiar manera. El ventajismo está servido, ya que ciertos enemigos sólo despliegan un mísero ataque, y son más flojillos que Mickey Mouse echando un pulso después de una noche de disco con Minnie, pero la dificultad de los villanos (y su fealdad) van creciendo. Y ahí está nuestro héroe para distraer todos los ataques y habilidades con que se cruce. Drácula, más que Drácula.

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Plataformas

Lanzamiento
Septiembre

Cibercontacto
www.nintendo.com

Dirigido a ...
Todos los públicos

Plataformas
GBA

Valoración

Gráficos

Jugabilidad

Sonido/FX

Originalidad



POKéMON
http://pokemon.nintendo.es
Nintendo
The Pokémon Company
HAZTE TU PROPIA PUBLICIDAD
A PIKACHU LE FALTA UN HUEVO
TEXTOS en castellano
3+
www.pegi.info
Intercambia tus POKéMON con el cable Game Link
SORPRENDE A TUS AMIGOS
INTRODUCIENDO MENSAJES EN EL JUEGO
Ahora cuando ganes algunos combates, podrás responder a entrevistadores de la tele de Hoenn, introduciendo en el juego tus propios mensajes.
Además podrás hacerte más famoso, intercambiando estos mensajes con tus amigos vía cable Game Link y sorprenderles cuando te vean en todas las televisiones de su juego...
EDICIÓN ZAFIRO
EDICIÓN RUBÍ
GAME BOY ADVANCE
Sólo para:
GAME BOY ADVANCE SP
GAME BOY ADVANCE
© 2003 Pokémon © 1995 - 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo

TEXTOS: JOTACÉ/GALIBO

GBA

MR. NUTZ

Entre el sonrosadote Kirby y esta simpática ardilla de lo más voladora, el panorama de la GBA para este mes se presenta con sobredosis de algodón de azúcar.
Tal vez sea así, para endulzar la inminente llegada de la competencia N-Gage. Sea como fuere, Mr. Nutz ya es un viejo conocido en Nintendo, pues se dio un garbeo por la GameBoy Color clásica hace unos años, amén de otras incursiones por las recreativas y demás bosquecillos. Desde luego, el juego goza de parecida dificultad a la del mecanismo de un chupete, ya que tendremos que detener las malignas intenciones del Yeti -nada menos- que se propone dejar el planeta como un polo de limón. Por suerte, Nutz acudirá al rescate, con el zurrón bien provisto de bellotas y nueces, sus armas arrojadizas preferidas, y de un grupo de amiguetes igual de salados y dicharacheros. Con un formato de plataformas puro y duro y como mandan los cánones de la consola, «Mr. Nutz» tampoco hace ascos a la acción, aunque sea con tirachinas y sin dejar marca. Uno de los aciertos del juego es la variedad y virtuosidad de los escenarios por los que se pasea nuestro héroe, henchidos de flora y fauna silvestre y con mucho colorido y clorofila por todos sus poros. Un consejo, como siempre en estos casos, es escudriñar bien todos los rincones y piedras en el camino, por si nos encontramos con algún tesoro o sorpresa de interés. Los enemigos, por su parte, son exactamente igual de fieros como los pintan, aunque los finales tienen más mala idea. En fin, un juego amable y retozón que continúa con salero la fértil tradición de los plataformas en GBA.



Te espera lidiar con personajes como esta planta carnívora.

A falta de nueces que lanzar, un saltito a tiempo te alejará del peligro.

UP&DOWN

Marchando una de plataformas bien aliñada y que encandilará al niño y la niña. Buena jugabilidad.

A los mayores de doce años puede no durarle ni dos telediarios, a pesar de los toques gamberretes.

Compañía: Atari | Género: Plataformas | Lanzamiento: Octubre | Todos los públicos

DISNEY´S MAGICAL QUEST 2

El barón Pete vuelve a hacer de las suyas, pero ahí está Mickey para pararle los pies al granuja.
Y claro, muchos pensarán: "caramba, otro juego de Disney para críos", sin caer en la cuenta que este título está hecho por la siempre fiable Capcom, o que la primera parte dejó huella con su calidad excepcional. Esta secuela, pese a lucir una estética inconfundiblemente infantil y colorido dulzón no apto para diabéticos, exhibe cualidades similares y retoma el concepto de los disfraces para dar otra vuelta de tuerca a la jugabilidad clásica de correr y saltar. En esta ocasión, los atuendos de los que hace gala el transformista Mickey son de cowboy, explorador y algo parecido a un chico de la limpieza. Cada uno de ellos le otorga poderes específicos, como montar a caballo (bueno, en realidad es un caballo de juguete, pero da el pego), disparar (tapones de corcho, no se vayan a creer que es un ratón violento ni nada), usar una aspiradora (ideal para absorber fantasmas, en plan "Luigi's Mansión") o valerse de un gancho para trepar y deslizarse por cuerdas. En cada nivel tendrás que ponerte la indumentaria apropiada para superar los peligros que te aguardan. El juego es parecido a la primera parte, pero dado lo corta que era, este regreso al mágico mundo de Mickey parece de lo más oportuno. Minnie también figura como personaje jugable desde el principio, y la opción de partidas cooperativas para dos jugadores mediante cable link es la monda. Un gran título para niños y jugadores veteranos sin complejos.

La pareja formada por Mickey y Minnie no para de correr y saltar.

UP&DOWN

Gráficos llenos de color e ingeniosos trajes con poderes especiales. La opción para dos es fenomenal.

Es una experiencia intensa, pero breve. Cuando llegas al final todavía tienes ganas de más.

Compañía: Capcom-EA | Género: Plataformas | Lanzamiento: Septiembre | Todos los públicos

POWER RANGERS GBA
NINJA STORM

Bienvenido al fenómeno televisivo del momento: ¡los powers rangers! bueno, de acuerdo, quizá estemos exagerando un poco con eso del momento, pero fenómeno, lo que se dice fenómeno, en su día no cabe duda que lo fueron. Y tampoco se puede negar que, en lo referente a cuestiones videojueguiles, esta pandilla de saltimbanquis frenopáticos es inasequible al desaliento. Cada título que han sacado hasta ahora ha sido casi más cutre que el anterior, pero eso no les desanima a seguir intentándolo. Después de todo, ¿acaso los aspectos más chirriantes no formaban parte del encanto de la serie de televisión? ¡Pues ya está, hombre! En esta «Ninja Storm» la cosa va de repartir galletas con scroll horizontal. Como en esta ocasión el genio maligno a derrotar es un maestro ninja, te puedes hacer a la idea que los secuaces con los que vas a enfrentarte están en esa órbita. ¡Vaya, que si lo llegan a llamar «Shinobi», nos la cuelan doblada! El protagonista a manejar puede ser cualquiera de los integrantes del equipo, cada uno con sus movimientos especiales. Cuando se juntan para la batalla final, dan paso al poderoso Megazord, un súper robot gigante que llega muy a tiempo para zurrar al monstruo hipertrofiado de turno. Teniendo en cuenta lo salchicheros que eran los efectos especiales en la serie de televisión, aquí al menos los gráficos lucen un tamaño bastante respetable, algo que siempre se agradece en un título de estas características. Pero vamos, es un juego para pasar el rato y sin más pretensiones, ¿eh?

Los combates cuerpo a cuerpo están a la altura de los de la serie televisiva.



UP&DOWN

▲ Las batallas de Megazord son espectaculares. ¡Y machacar ninjas malignos es una diversión sana!

▼ ¿No se supone que los powers rangers luchan en equipo? ¿Dónde está el multijugador a 4, hombre?

Compañía: THQ | Género: Acción | Lanzamiento: Octubre | Todos los públicos

ODDWORLD
MUNCH'S ODDYSEE

Muchas emociones fuertes les esperan a los singularísimos habitantes de Oddworld, a pesar de su apariencia de chicle atropellado por un trolebús.

Que si la inminente última entrega de la serie para Xbox, que si su miniaturización para los japomóviles, que si cantos de sirena de Hollywood... y su salto a LA portátil por excelencia gracias a un acuerdo tripartito entre THQ, Microsoft y, cómo no, Nintendo. Y hete aquí el fruto de tal trajín: nada menos que la conversión pura y dura (bueno, más o menos) de uno de los títulos más cascabeleros de Xbox, a pesar de que se hayan dejado algunos virtuosismos gráficos, lógicamente, por el camino. Así que nos volvemos a encontrar al dúo dinámico Munch y Abe en sus pesquisas rocambolescas y psicotrópicas para salvar el mundo por culpa de los malvados glukkons. Conservado el solomillo principal del juego nodriza, nos encontramos, para solaz de los fanáticos, los principales escenarios y movimientos de los personajes, así como una acción compartida entre los dos cenutrios que eleva al cuadrado la diversión. Aparte, los extras y power-ups tan típicos de buena tajada de los plataformas de la GBA. En este caso, cosillas como un contundente Expresso o una armamento de aquí te espero con sus ataques Zap como estrella invitada. Otro de los puntos a destacar es su control de enemigos (y menudos enemigos, amigos) a través de una curiosa barra de poder. Algunos, en un subidón entusiasta, ya lo equiparan a la altura de «Super Mario World». La verdad es que, al menos, el experimento ha quedado fetén... y con gaseosa radiactiva, claro.

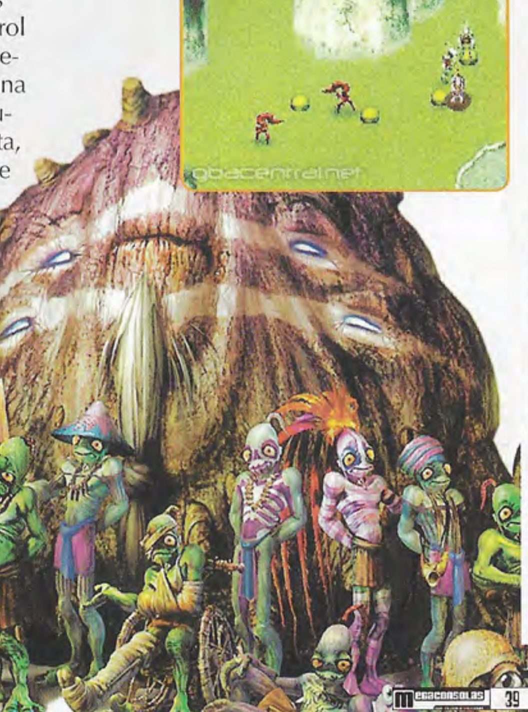
Tras su paso por Xbox, los alienígenas alunizan en la 32 bits con éxito.



UP&DOWN

▲ Estupenda conversión del clásico Xbox. Fidelidad al espíritu de la saga. Mucha «odditude».

▼ Algunas fases tiene gráficos cogidos con alfileres.



Compañía: THQ | Género: Plataformas | Disponible: Xbox | Lanzamiento: Octubre | Todos los públicos



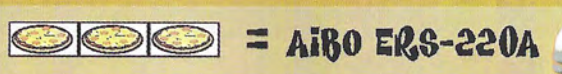
"Rasca y gana" con Dog´s Life

Juega a "Rasca y gana" al comprar una PS2 (suelta o pack) y podrás conseguir un sensacional perro Aibo de Sony o una demo jugable de "Dog´s Life".

¡Participa!

Premios:
1 perro Aibo de Sony
2000 demos de "Dog´s Life"

Válido hasta 14/11/03


= AIBO ERS-220A


= DISCO DE DEMOSTRACIÓN DE DOG'S LIFE


= ¡MALA SUERTE! VUELVE A INTENTARLO.



Consola PS2
+
juego Formula One 2003 Fernando Alonso

209,90€









Consola PS2 + juego Formula One 2003 Fernando Alonso + DVD El Señor de los Anillos + tarjeta de memoria de 8Mb de SONY,

269,90€



Apartir del 17 de octubre consigue esta videoconsola GAMECUBE™ a un precio sensacional

99,90€

DESDE EL 7 DE OCTUBRE

N-GAGE MÓVIL Y CONSOLA

La comunicación y el entretenimiento se unen en un revolucionario terminal que cumple las funciones de telefonía móvil y consola de videojuegos.

El cada vez mayor acercamiento de el mundo de la telefonía móvil y los videojuegos ha propiciado la aparición en el mercado de N-Gage. Fabricado por Nokia, este terminal viene a cumplir el sueño de muchos de poder jugar en la pantalla de un móvil como si de una consola portátil se tratara. Gracias a su estructura ergonómica, N-Gage permite usar botones simultáneamente con las dos manos a modo de gamepad, de tal manera que podemos disfrutar a tope de nuestros juegos favoritos. Pero por si esto fuera poca prestación, esta consola de juegos portátil reúne en un solo dispositivo funciones de reproductor de música digital MP3, de radio FM y de telefonía de última generación: conectividad online GSM-GPRS, USB (para descarga de fichero y aplicaciones) y Bluetooth, una innovadora plataforma inalámbrica nunca vista en las videoconsolas, que permite jugar al mismo juego a varias personas a la vez en un radio de 10 metros y sin coste alguno (solo el correspondiente a la tarifa de conexión a Internet mediante GPRS).
Otro elemento importante de la nueva consola portátil son los Servicios de Juegos. Este servicio permitirá a los usuarios disfrutar gratis de ayudas y trucos adicionales en sus N-Gage para superar niveles, grabar y enviar escenas de determinadas fases, retar y superar las marcas de otros jugadores y formar parte de comunidades online. En una segunda fase, los Servicios de Juegos permitirán la descarga de nuevos niveles, armas y personajes nuevos.



Los juegos

Activision, Sega o Eidos ya han creado juegos para la nueva N-Gage basados en los últimos éxitos. Otras compañías como Electronic Arts acaban de acordar con Nokia la elaboración inminente de juegos, y la misma firma finlandesa planea editar algunos propios. Éstos títulos se venden a través de tarjetas de módulo de memoria (NMC), parecido al formato cartucho, que se introduce en la parte posterior de la consola. Las tarjetas de memoria permiten mejores gráficos, sonido y nuevos mundos en los que jugar.
De momento tendremos disponibles 10 títulos (Moto GP, Pandemonium, Puyo Pop, Puzzle Bobble, Sonic N, Super Monkey Ball, Tomb Raider, Tony Hawk´s Pro Skater, Virtua Tennis) y para navidades habrá otros tantos juegos, entre ellos Splinter Cell o Rayman 3.
La singladura de N-Gage ha comenzado desde el 7 de octubre y todo parece apuntar que será una experiencia revolucionaria en el mundo del entretenimiento y la comunicación, compartida a partes iguales entre telefonía y videojuegos. Una sensacional oferta: dos en uno.

CARACTERÍSTICAS



Control



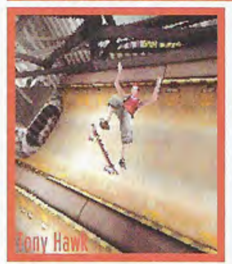
Teclado



Pantalla

Dimensiones: 133,7x69,7x20,02 mm
Peso: 137 gramos
Gran pantalla retroiluminada, 176x208 pixels con4.096 colores.
Plataforma Series 60 y sistema operativo Symbiam.
Tecnología inalámbrica Bluetooth para jugar en red.
Controlador de juego octodireccional Rocker para jugar.
Mensajería Multimedia (MMS).
Reproductor musical digital (AAC/MP3) y radio FM estéreo.
CPU: Strong Arm 104 Mhz.
Memoria: 4 MB en el teléfono/tarjetas MMC de 16/64/128 MB
Navegación XHTML
Soporte para aplicaciones Java
Conectividad: Sincronización de calendario con el PC, descarga de ficheros musicales y aplicaciones USB.
Tribanda GSM 900/1800/1900, teléfono móvil GPRS.
Batería: Juegos, entre 3 y 6 horas (dependiendo del tipo de juegos); 8 horas de música; 20 horas de radio; conversación; entre 2 a 4 horas.

PANTALLAS



Tony Hawk



Pandemonium



Rayman 3



Sonic

RINCÓN DEL JUG

Trucos

Golden Sun the Lost Age (GBA):

En este juego puedes cambiarles el nombre a los personajes estándar. Cuando estés en la pantalla en la que le das nombre a Felix, pulsa SELECT tres veces y podrás darles nombres alternativos a Jenna, Sheba, y Pierrs.

Para Garet, Ivan, y Mia (solo en una partida sin interconexión), tienes que pulsar Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Derecha, Abajo, Izquierda, Arriba, y SELECT.

RTX Red Rock (PS2):

Lo siguientes trucos se introducen desde la pantalla de códigos:

Añadir objetos:
Derecha x5, Izquierda x3, Arriba, Arriba
Modo fácil:
Abajo, Arriba x8, Abajo
Modo normal:
Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo
Modo scan progresivo (hace falta televisor compatible):
Derecha, Arriba, Derecha, Derecha, Arriba, Derecha, Derecha, Derecha, Arriba, Derecha (reinicia tu PS2 después de que la pantalla se vuelva azul)
Desbloquear todos los niveles:
Abajo, Izquierda, Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo
Desbloquear todas las funciones especiales:
Izquierda, Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo

Club de fans

Me encantan las aventuras de misterio y tengo muchas expectativas sobre la última entrega de Broken Sword, ¿qué me podéis adelantar? Blanca Sevilla (Valladolid)

Tercera entrega

Para empezar, hará el número 3 de la saga de Revolution que ya empieza a ser de culto; con muchas posibilidades de aumentar adeptos ahora que se estrena en PS2 y Xbox. Como Broken Sword: El sueño del dragón, nos llegará una nueva y épica historia de conspiraciones, misterios sin resolver y ansias de justicia. Los protagonistas, George y Nico, tendrán que viajar por exóticos e insospechados escenarios con el fin de desvelar los secretos del Dragón Durmiente y así salvar a la humanidad de una catástrofe. De lo más destacado del juego es precisamente su reluciente entorno gráfico 3D y un control de interface directo y totalmente intuitivo para sumergirse en una jugabilidad digna de vivirse como la mayor de las aventuras. Además, Revolution ha potenciado los elementos cinematográficos con el desarrollo de una estupenda coreografía gracias a su "motor de actores virtuales", aderezando el conjunto con un sistema de música que se funde con la acción y otro sistema de control de cámaras maximizado que ayudará al usuario a manejarse mejor por el juego. Vamos, que la cosa promete. Aunque para saber más, no te pierdas el análisis que haremos en el próximo número.

Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galería

No es la primera vez que Rayman toca la puerta de nuestra Galería y, por supuesto, no íbamos a dejársela cerrada. Máxime si el simpático personaje se presenta tan bien pintado como Ricardo Galán Pérez, de Córdoba, nos lo ha hecho llegar.



Si quieres exponer tu obra de arte en "La Galería" envíanosla a Pza. Marqués de Salamanca10, 2º drcha. 28006-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com

NUESTROS CINCO FAVORITOS

1. **Virtua Fighter Evolution 4 (PS2):** Tan profundo como es, que a la fuerza tenía que convertirse en uno de nuestros favoritos. ¡Está destinado a ser un clásico!
2. **Dark Chronicle (PS2):** Rol del bueno, en una se las segundas partes más refrescantes de la temporada. "Dark Cloud" no era tan bueno, ni por asomo.
3. **Golden Sun The Lost Age (GBA):** Sigue la apoteosis del rol en GBA, desplegando una espectacularidad que ya querrían para sí otras portátiles advenedizas.
4. **Dead to Rights (GameCube):** GameCube se pone farruca y se lía a tiros con un título repleto de acción incesante. ¡Y ojo al chucho, que muerde!
5. **Formula 1 (PS2):** Las proezas de Fernando Alonso nos han inspirado para meternos de lleno en la competición virtual de la Fórmula 1. ¡A quemar goma!



Retrato Robot ...
... Sonic

Altura: Chiquito pero matón. Además, como se mueve tanto, parece que abulta más.
Look: Eléctrico pelaje azul cobalto, coronado por esas púas coquetas. Tampoco hace ascos a complementos fardones como cintas, gafas de sol o walkman playeros.
Hobbies: Recolectar anillos, derribar paredes y tomar el té con Espinete. También le gusta el volley playero y echarle carreras a su colega Mario, el pobrecillo.

Modus Operandi: Algo básico, la verdad. Meter la directa y arramplar con el que se ponga por delante. Se rumorea que su creador Yuji Naka mantuvo contactos con Speedy González y Correcaminos para afinar la punta de velocidad.
Contraindicaciones: Quien sufra de vértigo, mareos o complejo de guardia urbano, que se abstenga de echar muchas partidas.

Trayectoria: Desde que hace diez años abrasara el asfalto de la Megadrive de Sega, sigue cortando el viento en GBA (fenómeno su «Sonic Advance 2»). Tanto corre el tío que pasó de ser monigote en 2D a 3D en menos que canta un gallo.
Futuro: A toda mecha, cómo no. En breve debuta en PS2 y Xbox con «Sonic Heroes», donde controlaremos a sus coleguillas del Team Sonic, Team Rose, Team Dark y Team Chaotix. Este chico no para.

Te lo dice Galibo ...
Lara se hace mayor

¡Hay que ver la de tiempo que ha pasado desde el primer ‹Tomb Raider›! Como el de tantos otros jugadores, mi romance con Lara fue intenso y apasionado. Gozaba haciendo maniobrar a aquella intrépida muchacha por las polvorientas cavernas, combatiendo a animales salvajes, y tratando de hacer buen uso de sus habilidades atléticas para llegar a los rincones más recónditos en busca de tesoros. A decir verdad, comparada con los héroes de acción de hoy, en realidad Lara se movía con lentitud y torpeza. Sin embargo, por aquella época, el hecho de explorar un entorno en auténticas 3D era tan novedoso que solo verla saltar y agarrarse al borde de un saliente ya me dejaba cautivado.
Y ahí está el problema. Lara sigue moviéndose con lentitud y torpeza, pero los videojuegos han evolucionado mucho desde entonces, ya nada es como antes. Después de jugar con Dante en ‹Devil May Cry›, es imposible volver con la reumática Lara y sus achaques. Así que lo siento, preciosa, pero lo nuestro ha terminado. Siempre nos quedará Paris, quiero decir, ‹Tomb Raider 1›.



Foro Abierto

Me quedé enganchado a Fifa 2003 y aún no paso del modo Profesional. Y ahora, zas, el Fifa 2004. Y claro, me lo pienso comprar. Pero que faena, todo el día intentando hacer goles con Zidane y el resto de la banda y ahora tengo que adaptarme a los innovaciones. Martín,Vigo

Me quedé anodadado cuando jugué a Soul Calibur 2 en El Salón del Entretenimiento Electrónico (¡que se repita!) y estoy deseando que hagáis una reseña. Juan Vega, Madrid

Narices, ¿reseña? Si a este juego lo que hay que hacerle es un monumento. Bueno, nosotros hemos cumplido en este número con página doble. A disfrutarla.

Hola, me llamo José Manuel Real, y me gustaría saber si van a sacar pronto el juego llamado World Racing, en PlayStation 2, pues actualmente solo esta en Xbox. Gracias por todo, espero vuestra respuesta en la revista.

Pues sí, habrá, o mejor dicho ya hay un World Racing para PS2. Y como el que cruzaba las verdes de Xbox, pone toda su potente tecnología al servicio de la popular marca de coches Mercedes, para que podamos gozar de su conducción y de un realismo pletórico.

Puedes escribirnos a: Plaza Marqués de Salamanca 10, 2º drcha. 28006-Madrid.

O si prefieres por e-mail a: megaconsolas@estrenos21.com

Correr y saltar, todo vuelve a empezar

En estos turbulentos tiempos de cambio en el mundo del videojuego, el género de las plataformas, o "correr y saltar", se enfrenta al siempre difícil reto de renovarse o morir. Por fortuna, a los desarrolladores no parecen faltarles las ideas.

El género plataformero es muy, muy antiguo, y debe su nombre a los viejos juegos de Mario y Sonic, en los que saltar de una plataforma a otra era la clave para avanzar. Luego llegó «Mario 64», y la revolución de las 3D, y la jugabilidad se expandió con la exploración de vastos mundos y recolección de montones de objetillos. Sin embargo, últimamente los juegos de plataformas parecen haber perdido parte de su poder de convocatoria. «Mario Sunshine», no ha vendido todo lo que se esperaba, a pesar de ser un título extraordinario, y joyas como «Klonoa 2» o «Sly Cooper» no han logrado irrumpir en el Top 10 de las listas de ventas, que de un tiempo a esta parte parecen haber dado la espalda al género. Solo «Jak and Daxter», de la inigualable Naughty Dog, ha logrado lo que podríamos considerar un éxito rotundo e inapelable.real del virtual...

Llega el relevo

¡Más no hay que desesperar! Al género de las plataformas le queda cuerda para rato, y los desarrolladores están destapando el frasco de las esencias para que esta vieja dama parezca más lozana y juvenil que nunca.

Para empezar, una apuesta segura: la segunda parte de «Jak and Daxter», que cambia sus tropicales paisajes por una ambientación de ciencia ficción, con vehículos, armas en abundancia y un nuevo Jak que se transforma en una versión oscura de sí mismo.

Otra segunda parte que promete es «Ratchet&Clank: Going Commando», que añade elementos de rol y armas que se pueden modificar para hacerlas más potentes. La intensidad de los tiroteos está garantizada. Estos dos son buenos ejemplos de la maduración del género de plataformas, que ahora se esfuerza por complacer a un público más adulto. «Prince of Persia: The Sands of Time», es otro buen exponente de esta tendencia, donde los movimientos plataformeros ceden protagonismo a espectaculares combates, al que se suma el concepto de la manipulación del tiempo, que ya vimos en el pionero «Blinx». A medio camino entre infantil y juvenil tenemos a «Kya: the Dark Lineage» que presenta a una avispada heroína que lo tiene todo para convertirse en una nueva reinona del videojuego en la línea de Lara Croft. Aunque Kya tendrá que competir con Jade, de «Beyond Good &Evil», una reportera futurista que, cámara en mano, pretende descubrir una conspiración del gobierno. ¡Menuda lucha de gatas salvajes que se avecina!

Los clásicos nunca mueren

Frente a estas tendencias renovadoras, el viejo estilo de las plataformas sigue gozando de buena salud, aunque eso sí, con pequeños giros novedosos. Títulos como «Whiplash», «I-Ninja», o «Sphinx and the Cursed Mummy», prometen dar mucho que hablar gracias a su calidad técnica e ingeniosos mecanismos de juego. Pronto tendremos ocasión de analizarlos en nuestras páginas.

Gracias al sistema de manipulación del tiempo de «Prince of Persia: The Sands of Time», podrás retroceder en el tiempo después de caer a un foso de pinchos y corregir tu desafortunado traspiés, entre otros trucos. Y es que hasta las arenas del tiempo se inclinan ante el príncipe...

En «Klonoa 2» se demostró que los gráficos en 3D no estaban reñidos con el estilo clásico. Pero quizá le faltaba algún tipo de mecanismo de juego ingenioso, como la bomba de agua de Mario, para que los muchachos de márketing ejerciesen su arte.

En «I-Ninja» la apuesta es por la variedad, ya que combina diversos minijuegos que lo convierten casi en un party game con un poco de todo para todo el mundo. Toma ideas de varios videojuegos y las unifica con una base plataformera tradicional.

Mario es siempre sinónimo de plataformas de calidad, aunque también lo hemos visto en juegos de golf, tenis, karts y lo que se tercie. Miyamoto ha prometido que su próxima aventura, bajo el nombre código de «1.000 Marios», será diferente a todo.

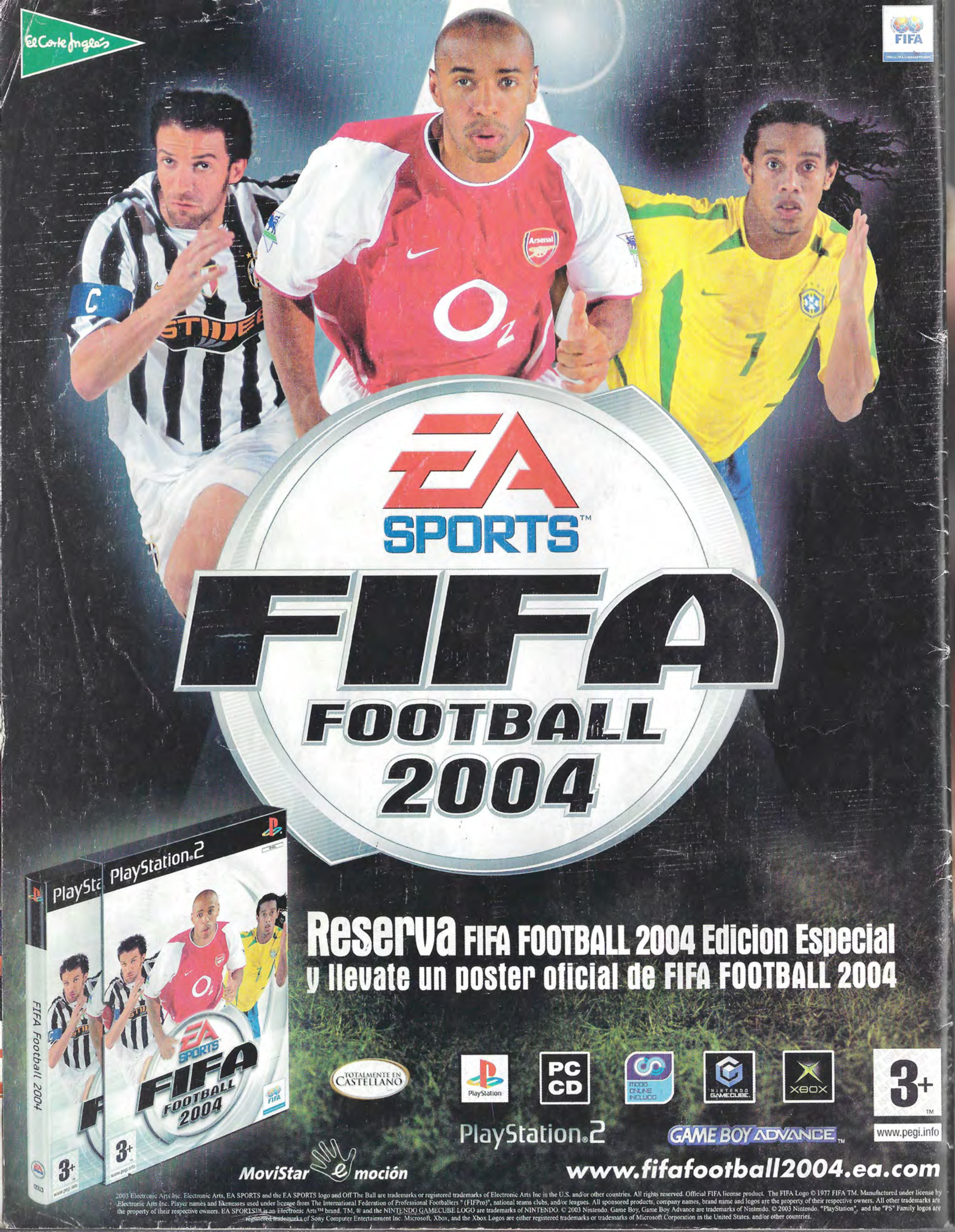
«Sphinx and the Cursed Mummy» se suma a la corriente de protagonismo dual. Mientras que Sphinx se ocupa de la parte de acción del juego, su momificado amigo resuelve los puzzles. Tienen habilidades muy diferentes, y la momia aprovecha su condición inmortal para sobrevivir a todo tipo de percances.

El gato Blinx fue el primero en trastear con el tiempo, mucho antes de que el príncipe aprendiese el truco. Sin embargo, este gato sigue las otras convenciones plataformeras escrupulosamente.


SOULCALIBUR II
TM


16+
TM
www.pegi.info


NINTENDO
GAMECUBE


El Corte Inglés
FIFA
EA SPORTS
FIFA FOOTBALL 2004
PlayStation 2
Reserva FIFA FOOTBALL 2004 Edicion Especial
y llevate un poster oficial de FIFA FOOTBALL 2004
TOTALMENTE EN CASTELLANO
PlayStation
PC CD
MODO ONLINE INCLUIDO
NINTENDO GAMECUBE
XBOX
3+
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
www.pegi.info
MoviStar emoción
www.fifafootball2004.ea.com
2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo and Off The Ball are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA license product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", national teams clubs, and/or leagues. All sponsored products, company names, brand name and logos are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. TM, ® and the NINTENDO GAMECUBE LOGO are trademarks of NINTENDO. © 2003 Nintendo. Game Boy, Game Boy Advance are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. "PlayStation", and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States. and/or other countries.